



TUGAS AKHIR RI 141501

DESAIN INTERIOR *BAR, RESTAURANT, DAN LOUNGE*  
GLAMOURITE DENGAN LANGGAM KLASIK KONTEMPORER

AFRILIA DWI PERMATA GINTING  
NRP 3412100159

DOSEN PEMBIMBING  
Ir. R. Adi Wardhoyo, MMT  
Aria Wenny Anggraita, ST., MMT

JURUSAN DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA 2017



## LEMBAR PERSETUJUAN

### DESAIN INTERIOR *BAR, RESTAURANT, DAN LOUNGE* GLAMOURITE DENGAN LANGGAM KLASIK KONTEMPORER

#### TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
Pada  
Jurusan Desain Interior  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

**AFRILIA DWI PERMATA GINTING**  
**NRP 3412100159**

Disetujui oleh Tim Pembimbing Tugas Akhir :

1. **Ir. R. Adi Wardhoyo, MMT.** ..... (Pembimbing I)  
NIP 19541008 198003 1 003
2. **Aria Wenny Anggraita, ST., MMT.** ..... (Pembimbing II)  
NIP 19820801 200912 2 003



**SURABAYA,**  
**JANUARI 2017**





TUGAS AKHIR RI 141501

DESAIN INTERIOR *BAR, RESTAURANT, DAN LOUNGE*  
GLAMOURITE DENGAN LANGGAM KLASIK KONTEMPORER

AFRILIA DWI PERMATA GINTING  
NRP 3412100159

DOSEN PEMBIMBING  
Ir. R. Adi Wardhoyo, MMT.  
Aria Wenny Anggraita, ST., MMT.

JURUSAN DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA 2017



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**





## **DESAIN INTERIOR *BAR, RESTAURANT, DAN LOUNGE* GLAMOURITE DENGAN LANGGAM KLASIK KONTEMPORER**

Nama : Afrilia Dwi Permata Ginting  
NRP : 3412100159  
Jurusan : Desain Interior  
Pembimbing : Ir. R. Adi Wardhoyo MMT

### **ABSTRAK**

Laporan ini disusun sebagai persyaratan akademik yang terdapat dalam kurikulum Jurusan Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya (ITS). Laporan ini berisi tentang proses merancang sebuah *bar, restaurant, dan lounge* yang berawal dari sebuah eksisting yang sedang dalam tahap pembangunan di Superblock Ciputra World Surabaya lantai 7. Proses merancang/mendesain dimulai dari menganalisa dan memilah masalah yang dihadapi dalam merancang interior ketiga ruangan ini, baik dari eksisting maupun perbandingan dengan *bar, restaurant, dan lounge* yang berada di tempat lain sehingga terpilih langgam klasik.

Dengan langgam klasik ini diharapkan desain interior pada masing-masing ruang dapat memberikan pengalaman dan kenyamanan sehingga pengunjung dapat menikmati suasana dan memiliki ketertarikan untuk datang kembali. Penggunaan langgam klasik dan sesuai dengan *corporate image* dan *corporate identity* (hitam dan emas).

Dari konsep dan gagasan ide diatas kemudian digunakan sebagai konsep perencanaan desain interior *Bar, Restaurant, dan Lounge* Glamourite Ciputra World Surabaya , yakni dengan judul "Desain Interior *Bar, Restaurant, dan Lounge* Glamourite dengan Langgam Klasik". Hasil yang diharapkan dari penulisan laporan ini adalah semoga dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat menjadi sebuah referensi dalam merancang sebuah *bar, restaurant, dan lounge*.

**Kata kunci:** Desain interior, *bar, restaurant, lounge, klasik*.



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**



## ***INTERIOR DESIGN OF BAR, RESTAURANT, AND LOUNGE GLAMOURITE WITH CLASSIC CONTEMPORER STYLE***

*Name* : Afrilia Dwi Permata Ginting  
*NRP* : 3412100159  
*Department* : Interior Design  
*Supervisor* : Ir. R. Adi Wardhoyo MMT

### ***ABSTRACT***

This report was prepared as an academic requirements contained in the curriculum of the Department of Interior Design Institute of Technology Surabaya (ITS). This report is about the process of designing a bar, restaurant, and lounge which originated from an existing which are under construction in Superblock Ciputra World Surabaya on the 7<sup>th</sup> floor. The process of designing / design starts from analyzing and sorting out problems encountered in designing the interior of the room, both from existing as well as comparison with bar, restaurant, and lounge from another place which later elected the classic style.

Through this classic style, the interior design of each room is expected to provide the experience and comfort so that visitors can enjoy the atmosphere and have an interest to come back. The use of classical style in accordance with the corporate image and corporate identity (black and gold).

From the concept and idea above, it then used as an interior design concept planning of Bar, Restaurant, and Lounge Glamourite Ciputra World Surabaya, which is titled "Interior Design Bar, Restaurant, and Lounge Glamourite with Classic Contemporary Style". The expected outcome of this report is may be beneficial to the reader and can become a reference in designing a bar, restaurant, and lounge.

***Keywords:*** Interior Design, bar, restaurant, lounge, classic.





**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan Judul "Desain Interior Bar, Restaurant & Lounge Glamourite Dengan Langgam Klasik" dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada mata kuliah Tugas Akhir RI 141501 Jurusan Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya. Terimakasih penulis tujukan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penulisan laporan riset ini hingga selesai baik secara moril dan materil, yaitu:

1. Bapak Ir. R. Adi Wardhoyo MMT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, ilmu, dan dukungan kepada penulis hingga dapat menyelesaikan penulisan penelitian ini.
2. Bapak dan ibu dosen tim pengajar jurusan Desain Interior yang telah banyak memberikan pembelajaran kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
3. Staf dan karyawan jurusan Desain Interior yang telah membantu proses administrasi pada saat pengerjaan skripsi ini hingga selesai.
4. Orang tua dan keluarga besar penulis yang tak henti-hentinya memberikan semangat, doa dan motivasinya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Rekan-rekan Desain Interior ITS angkatan 2012 yang selalu mendukung, memberikan penghiburan, dan ilmunya selama pengerjaan skripsi ini hingga selesai.

Penulis mengharapkan laporan riset ini dapat menambah pengetahuan baik penulis maupun masyarakat dan dapat menjadi referensi khususnya dalam merancang desain interior Bar, Restaurant & Lounge untuk menarik pengunjung khususnya pengunjung yang sangat mengapresiasi desain dan seni.

Surabaya, 16 Desember 2016

Penulis



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Judul .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.3.1 Tujuan .....	2
1.3.2 Manfaat .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Rumusan Masalah .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA, STUDI EKSISTING DAN STUDI PEMBANDING .....</b>	<b>5</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	5
2.1.1 Studi Pustaka Bar .....	5
2.1.2 Studi Pustaka Restoran .....	10
2.1.3 Studi Pustaka Lounge .....	15
2.1.4 Langgam Klasik.....	16
2.1.5 Langgam Kontemporer.....	37
2.1.6 Klasik Kontemporer .....	48
2.1.7 Studi Pustaka Lantai .....	50
2.1.8 Studi Pustaka Dinding .....	56
2.1.9 Studi Pustaka Plafon.....	57
2.1.10 Studi Furniture .....	58
2.2 Studi Eksisting .....	59



---

2.3 Studi Pembandingan.....	60
2.3.1 Analisa Studi Acuan .....	60
<b>BAB III METODOLOGI DESAIN .....</b>	<b>69</b>
3.1. Metodologi .....	69
3.2 Jenis Penelitian .....	70
3.3 Populasi, Sampel, dan Metode Penentuan Sampel.....	70
3.3.1 Populasi.....	70
3.3.2 Sampel.....	70
3.3.3. Metode Penentuan Sampel.....	70
3.4 Tahap Pengumpulan Data .....	70
3.4.1 Studi Literatur .....	70
3.4.2 Kuisisioner.....	71
3.4.3 Tahap Analisa Data.....	71
3.5 Analisa Karakteristik Pengguna .....	72
<b>BAB IV ANALISA .....</b>	<b>77</b>
4.1 Analisa Corporate Image.....	77
4.2.1 Analisa PT. Ciputra Development Tbk.....	77
4.2.2 Analisa PT Ciputra Surya Tbk .....	79
4.2.3 Analisa Ciputra World Surabaya .....	81
4.3 Analisa Eksisting .....	83
4.3.1 Studi Aktifitas .....	83
4.3.2 Studi Kebutuhan Ruang .....	84
<b>BAB V KONSEP.....</b>	<b>87</b>
5.1 Objek Desain .....	87
5.2 Konsep Makro .....	87
5.2.1 Klasik .....	87
5.3 Konsep Mikro.....	89
5.3.1 Konsep Furniture .....	89
5.3.2 Konsep Warna.....	93
5.3.3 Konsep Dinding .....	95
5.3.4 Konsep Lantai .....	99
5.3.5 Konsep Plafon.....	102
5.3.4 Konsep Pencahayaan.....	103

---



5.3.5 Penghawaan .....	105
<b>BAB VI DESAIN AKHIR .....</b>	<b>107</b>
6.1 Area Restoran (Ruang Terpilih 1).....	107
6.2 Area Lounge (Ruang Terpilih 2).....	109
6.3 Area Bar (Ruang Terpilih 3) .....	111
<b>BAB VII PENUTUP.....</b>	<b>113</b>
7.1 Kesimpulan .....	113
7.2 Saran .....	114
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>115</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>117</b>
<b>BIOGRAFI PENULIS .....</b>	<b>199</b>





## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 4. 1</b> Studi Aktifitas Pengunjung di area Restoran, Lounge, dan Bar .....	83
<b>Tabel 4. 2</b> Studi kebutuhan Ruang Restoran.....	84
<b>Tabel 4. 3</b> Studi Kebutuhan Ruang Lounge.....	85
<b>Tabel 4. 4</b> Studi kebutuhan Ruang Bar .....	86



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b>	Interior Restoran dan Bar.....	7
<b>Gambar 2. 2</b>	Ukuran area untuk layout Bar.....	9
<b>Gambar 2. 3</b>	Layout tempat duduk Restoran.....	14
<b>Gambar 2. 4</b>	Contoh layout tempat duduk pada Lounge.....	15
<b>Gambar 2. 5</b>	Interior Yunani dengan langgam klasik.....	17
<b>Gambar 2. 6</b>	Elemen Recana Lantai pada kuil Yunani.....	19
<b>Gambar 2. 7</b>	Orde Doric, Ionic, Chorintian.....	20
<b>Gambar 2. 8</b>	Peta daerah Byzantine.....	25
<b>Gambar 2. 9</b>	Peta Florence, Italia.....	27
<b>Gambar 2. 10</b>	Istana Solitude di Stuttgart.....	34
<b>Gambar 2. 11</b>	Interior dengan langgam Klasik.....	36
<b>Gambar 2. 12</b>	Interior dengan langgam kontemporer.....	38
<b>Gambar 2. 13</b>	Interior kontemporer dengan cahaya alami.....	39
<b>Gambar 2. 14</b>	Interior kontemporer dengan percikan warna cerah.....	40
<b>Gambar 2. 15</b>	Interior kontemporer dengan material alam.....	41
<b>Gambar 2. 16</b>	Interior kontemporer dengan furniture berbentuk sederhana.....	42
<b>Gambar 2. 17</b>	Interior kontemporer dengan finishing lantai yang menarik.....	43
<b>Gambar 2. 18</b>	Interior Kontemporer dengan konsep open plan.....	44
<b>Gambar 2. 19</b>	Interior kontemporer dengan dominasi elemen garis.....	45
<b>Gambar 2. 20</b>	Interior Kontemporer dengan detail kontemporer.....	46
<b>Gambar 2. 21</b>	Interior kontemporer dengan teknologi yang tersembunyi.....	47
<b>Gambar 2. 22</b>	Interior Klasik Kontemporer.....	48
<b>Gambar 2. 23</b>	Detail Interior Klasik Kontemporer.....	48
<b>Gambar 2. 24</b>	Detail Interior Klasik Kontemporer (2).....	49
<b>Gambar 2. 25</b>	Lantai plester dan penggunaannya.....	51
<b>Gambar 2. 26</b>	Lantai keramik dan penggunaannya.....	52
<b>Gambar 2. 27</b>	Lantai marmer dan penggunaannya.....	53
<b>Gambar 2. 28</b>	Lantai granit dan penggunaannya.....	54
<b>Gambar 2. 29</b>	Penggunaan lantai kayu Sumber: <a href="http://www.lantaikayubali.com">www.lantaikayubali.com</a> (2016) .....	55



<b>Gambar 2. 30</b>	Lokasi eksisting Glamourite .....	59
<b>Gambar 2. 31</b>	Gambar perencanaan Superblock Ciputra World Surabaya.....	59
<b>Gambar 2. 32</b>	Jalan masuk Orient8 .....	60
<b>Gambar 2. 33</b>	Pengaturan Meja dan Kursi .....	61
<b>Gambar 2. 34</b>	Lampu dengan finishing gold menambah kesan mewah .....	61
<b>Gambar 2. 35</b>	Dinding dihiasi foto yang dibingkai emas .....	62
<b>Gambar 2. 36</b>	Penggunaan gordyn.....	62
<b>Gambar 2. 37</b>	Tampak depan Bottega Ristorante .....	63
<b>Gambar 2. 38</b>	Bagian outdoor dari Bottega Ristorante.....	64
<b>Gambar 2. 39</b>	Bagian indoor dari Bottega Ristorante.....	65
<b>Gambar 2. 40</b>	Suasana Bar di Bottega Ristorante.....	66
<b>Gambar 2. 41</b>	Area sofa pada bagian indoor di Bottega Ristorante.....	67
<b>Gambar 4. 1</b>	Logo PT Ciputra Development Tbl .....	77
<b>Gambar 4. 2</b>	Logo PT Ciputra Surya Tbk.....	79
<b>Gambar 4. 3</b>	Logo Terbaru Ciputra World Surabaya.....	81
<b>Gambar 4. 4</b>	Tampilan website Ciputa World Surabaya .....	81
<b>Gambar 5. 1</b>	<i>Elliot Chair in Piracucu Fish</i> .....	89
<b>Gambar 5. 2</b>	<i>Studio Dining Chair</i> .....	89
<b>Gambar 5. 3</b>	<i>Sophia Round Table in Espresso by Redford House</i> .....	90
<b>Gambar 5. 4</b>	<i>Navy Arc Sofa by Bourgeois Bohème</i> .....	90
<b>Gambar 5. 5</b>	<i>Fuschia Chair by Crate and Barrel</i> .....	91
<b>Gambar 5. 6</b>	<i>Coffee Table</i> .....	91
<b>Gambar 5. 7</b>	<i>Chandra Bar Chair</i> .....	92
<b>Gambar 5. 8</b>	Countertops bar tabble mengikuti dinding dan lantai area bar .....	92
<b>Gambar 5. 9</b>	<i>Fuschia Chair by Crate and Barrel</i> .....	93
<b>Gambar 5. 10</b>	Aksentuasi berbentuk belah ketupat pada dinding.....	95
<b>Gambar 5. 11</b>	Panel-panel dinding putih diselingi dengan pabel emas .....	95
<b>Gambar 5. 12</b>	<i>Mosaic Tiles Allure by AKDO</i> .....	96
<b>Gambar 5. 13</b>	Dinding putih diberi panel putih .....	97





<b>Gambar 5. 14</b>	Dinding diberi ukiran bunga pada panel dinding bagian bawah ..	97
<b>Gambar 5. 15</b>	Dinding berwarna putih diberi panel putih dan gold .....	98
<b>Gambar 5. 16</b>	Dinding rak bar menggunakan <i>polished concrete</i> .....	98
<b>Gambar 5. 17</b>	Tiles kombinasi hitam, abu-abu, dan emas dengan finishing gloss .....	99
<b>Gambar 5. 18</b>	Perpaduan keramik hitam gloss dan parket kayu coklat tua dan muda.....	100
<b>Gambar 5. 19</b>	<i>Polished Concrete</i> digunakan pada keseluruhan lantai dipadukan dengan keramik hitam gloss.....	101
<b>Gambar 5. 20</b>	Plafon dibentuk dengan ketinggian berbeda.....	102
<b>Gambar 5. 21</b>	Downlight berbentuk kotak .....	103
<b>Gambar 5. 22</b>	<i>Spotlight</i> .....	103
<b>Gambar 5. 23</b>	Contoh lampu gantung yang digunakan .....	104
<b>Gambar 5. 24</b>	LG LT1036CER 9800 BTU 230V Through-the-Wall Air Conditioner.....	105
<b>Gambar 5. 25</b>	Contoh Penggunaan AC Through The Wall.....	105
<b>Gambar 6. 1</b>	Denah Furniture Ruang Terpilih 1 (Area Restaurant) Sumber : dok. pribadi penulis (2016) .....	107
<b>Gambar 6. 2</b>	Perspektif 3D (View 1) Ruang Terpilih 1 (Area Restoran).....	108
<b>Gambar 6. 3</b>	Perspektif 3D (View 2) Ruang Terpilih 1 (Area Restaurant) .....	108
<b>Gambar 6. 4</b>	Denah Furniture Ruang Terpilih 2 (Area Lounge) Sumber : dok. pribadi penulis (2016) .....	109
<b>Gambar 6. 5</b>	Perspektif 3D (View 1) Ruang Terpilih 2 (Area Lounge).....	110
<b>Gambar 6. 6</b>	Perspektif 3D (View 2) Ruang Terpilih 2 (Area Lounge).....	110
<b>Gambar 6. 7</b>	Denah Furniture Ruang Terpilih 2 (Area Lounge) .....	111



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan jaman di era globalisasi ini menuntut aktivitas-aktivitas sosial yang semakin bervariasi. Terkadang orang ingin bertemu di tempat yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menawarkan fasilitas yang beragam sambil melepas lelah. Berkumpul bersama teman dan keluarga, membutuhkan tempat yang tidak hanya sekedar tempat biasa dan bisa menawarkan berbagai pilihan aktivitas yang komplit. Dengan kesibukan seseorang dan aktivitas yang beragam yang tinggal di kota besar yang memiliki rutinitas pekerjaan mengakibatkan minimnya dan sedikitnya waktu luang yang dapat digunakan untuk melakukan perjalanan wisata, hal ini dapat menyebabkan seseorang menjadi stres, frustrasi atau mengalami kepenatan sehingga dibutuhkan adanya atau untuk ketenangan pikiran. Oleh karena itu saat ini semakin berkembang tempat-tempat bersosialisasi yang menawarkan berbagai kegiatan yang dapat dilakukan pada satu waktu dan dalam satu lokasi. Salah satu tempat yang mendukung hal tersebut adalah bar, restoran dan lounge yang tidak hanya dapat menikmati fasilitas untuk menikmati makanan, minuman, serta musik bersama teman maupun keluarga tempat ini juga membantu untuk saling bersosialisasi atau berbincang-bincang. Untuk itu penulis ingin memberikan suatu perancangan desain interior tempat bersosialisasi yaitu bar, restoran, dan lounge yang berada di dalam satu-satunya Superblock di Surabaya dengan memberikan suasana yang dapat melepas rasa lelah setelah beragam aktivitas serta tempat yang memberikan kenyamanan dalam bersosialisasi.

Desain interior Bar, Restaurant & Lounge Glamourite ini sangat menarik untuk dibahas karena lokasi yang berada di lantai 7 kawasan Superblock Ciputra World di kota Surabaya. Glamourite juga mengusung konsep indoor, outdoor, dan rooftop yang semakin menambah tantangan dalam mendesain interior.



## 1.2 Judul

*" Desain Interior Bar, Restoran dan Lounge Glamourite dengan Langgam Klasik Kontemporer"*

## 1.3 Tujuan dan Manfaat

### 1.3.1 Tujuan

1. Menciptakan sebuah desain interior yang menarik baik secara visual maupun komersial.
2. Menciptakan sebuah desain interior yang sesuai dengan *Corporate Image*
3. Menciptakan sebuah desain interior yang dapat meningkatkan profit perusahaan

### 1.3.2 Manfaat

#### 1.3.2.1. Manfaat bagi Desainer

1. Memberikan masukan penting untuk memperluas pandangan dalam konsep perancangan dan perencanaan interior sehingga dapat menyusun desain yang lebih baik dan tepat sesuai latar belakang dan sasaran.
2. Dapat mengembangkan ide dan gagasan untuk merencanakan dan merancang suatu interior yang disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi dari ruang yang ada.
3. Dapat berusaha memecahkan masalah-masalah yang ada dalam proyek perencanaan dan perancangan interior dengan menerapkan ide-ide dan gagasan yang ada.

#### 1.3.2.2. Manfaat bagi Dunia Akademik

1. Menambah referensi Jurusan Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2. Menambah salah satu bentuk perkembangan interior baru didalam dunia akademik.





#### **1.3.2.3. Manfaat bagi Masyarakat**

1. Dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru, serta memberikan ide-ide gagasan baru dan kreatif, kebebasan berekspresi, berkreasi, serta mengeksplorasi segala bentuk seni.
2. Dapat memberikan informasi dan juga sebagai sarana hiburan bagi masyarakat

#### **1.4 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada Desain Interior Bar, Restoran, dan Lounge Glamourite di Ciputra World Surabaya adalah:

1. Lokasi yang digunakan merupakan bangunan baru dengan luas bangunan lebih dari sama dengan 800m<sup>2</sup>.
2. Desain Interior Restaurant, Bar & Lounge Glamourite termasuk analisa interior namun tidak termasuk analisa arsitektural dan struktural
3. Mendesain Restaurant, bar & Lounge 3 (tiga) area terpilih yaitu Restaurant, Lounge, dan Bar
4. Menghadirkan suasana klasik yang mencerminkan kemewahan yang modern yang mewakili kriteria pengguna dan sesuai dengan *Corporate Image*.
5. Memperhatikan kebutuhan pengguna, tata furnitur, sirkulasi, pencahayaan serta penghawaan pada Restaurant, Bar & Lounge yang dapat mempengaruhi aktivitas pengguna dan estetika interior

#### **1.5 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana desain interior dapat mendukung setiap kegiatan yang dilakukan dalam ruangan/kawasan tersebut?
2. Bagaimana desain interior yang dapat menampilkan *Corporate Image* secara baik dan sesuai dengan karakteristik pengguna?
3. Bagaimana desain interior yang dapat menarik pengunjung sehingga menjaga kestabilan profit perusahaan?



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA, STUDI EKSISTING DAN STUDI PEMBANDING**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

##### **2.1.1 Studi Pustaka Bar**

Dengan memperhatikan dan mengikuti perkembangan yang terjadi hingga saat ini, pengertian kata tentang Bar adalah sebagai berikut “Bar ialah suatu tempat atau counter, dimana seseorang bisa mendapatkan pelayanan makanan dan minuman, baik yang mengandung alkohol maupun yang tidak mengandung alkohol.”

##### **2.1.1.1 Jenis Bar**

Ada beberapa tempat berbeda yang berfungsi atau tujuan utamanya adalah menjual minuman beralkohol. Di Amerika Serikat, tempat yang paling lazim menjual minuman beralkohol disebut Bar. Di Inggris biasa disebut Pub, yang merupakan kependekan dari Public House. Pub dilengkapi dengan counter memanjang dimana minuman dibagikan atau disajikan kepada para tamu.

1. Tavern : istilah untuk sebuah Hotel kuno yang masih dipergunakan untuk sebuah perusahaan / tempat yang menyajikan minuman beralkohol, biasanya di tempat kediaman atau daerah lingkungan industri.
2. Night Club : sebuah tempat baik yang ada diluar maupun didalam Hotel yang diorganisasikan secara komersil, dimana disajikan minuman beralkohol dan juga makanan, makan malam dengan pelayanan prima, dekorasi mewah, diiringi musik / hiburan lain yang disediakan bagi para tamu yang ingin menikmati kehidupan malam.



3. Poll side Bar : Bar mini yang berlokasi di area kolam renang, disediakan bagi para pengunjung kolam renang, yang menyajikan makanan kecil ( snack dan sandwich ) serta minuman ringan. Seperti soft drink, beer, teh, kopi, susu, dan juga bermacam – macam ice cream. Tidak menjual minuman berkadar alcohol tinggi.
4. Espresso Bar : Bar ini juga terdapat di pelabuhan – pelabuhan udara dan laut, yang menjual berbagai macam minuman. Di sini justru yang ditekankan adalah penjualan kopi dan ice cream.
5. Restoran dan bar : Biasanya terdapat di kota – kota besar, bentuk dan situasinya seperti sebuah restoran, peralatannya lebih lengkap dan mewah. Ada piano dan bas gitar untuk mengiringi tamu yang tengah makan dan minum. Persediaan minumannya lengkap, terutama wine dan champagne.
6. American Bar : Bentuknya sedikit lebih kecil daripada restoran dan bar. Segala macam minuman tersedia, biasanya banyak dikunjungi oleh orang – orang asing atau para turis yang sedang melakukan perjalanan keliling dunia. Di dalam bar ini ada tempat untuk berdansa, dancing stage.
7. Main Bar : Bar utama dengan tempat tersendiri, biasanya ruangnya tertutup, dilayani oleh petugas bar sendiri ( bar waiter dan bar waitress ) atau kadang – kadang oleh bartender. Petugas dapat berdialog secara langsung dan akrab dengan para tamu, bar seperti ini merupakan tempat informasi atau sales information secara langsung. Tamu dapat menikmati minuman secara rileks karena tempat dan penerangannya sengaja dibuat redup, romantis, sambil menikmati musik.



8. Cocktail Lounge : Kadang – kadang disebut juga Lounge Bar. Pada umumnya tempatnya luas memanjang. Lingkungannya lebih nyaman daripada bar biasa. Tamu – tamu dilayani petugas bar, seperti bar waiter, bar waitress dan kadang – kadang bartender sendiri. Segala sesuatunya hampir sama dengan mini bar.
9. Portable Bar : Bar ini sangat praktis karena dapat dipindah – pindah terutama untuk garden party, room cocktail party, barbeque, out side catering, maupun cocktail party untuk acara state banquet ( jamuan makan resmi kenegaraan ), dilayani oleh satu atau dua orang bartender yang dibantu oleh waiter room service untuk menghidangkan minuman
10. Home bar atau Private bar : Bar yang terdapat di rumah orang orang kaya. Minumannya pada umumnya disiapkan, dibuat oleh tuan rumah atau oleh tamu sendiri. Biasanya minuman yang tersedia tidak selengkap di bar.

Tempat – tempat tersebut merupakan pusat penjualan ataupun penyediaan berbagai minuman beralkohol. Jenis bar yang dipilih pada lokasi ini adalah restoran dan bar.



**Gambar 2. 1** Interior Restoran dan Bar  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)

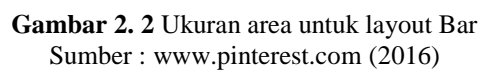


#### **2.1.1.2 Area & Layout Bar**

Lokasi sebuah bar harus strategis, dengan ruangan yang cukup untuk menampung beberapa set meja dan kursi yang comfortable, dilengkapi dengan dekorasi yang bagus. serta sejuknya AC sentral. Bar biasanya memiliki penerangan yang remang – remang, dengan musik pengiring, video atau kadang – kadang juga karaoke untuk menambah romantisnya suasana. Di bagian depan, sepanjang counter terdapat kursi – kursi tinggi yang dapat berputar untuk santai, tempat duduk bagi para tamu yang menghendaki berkomunikasi langsung dengan bartender. Di belakang counter terdapat gang tempat bartender bekerja. Didalamnya terdapat pula bar well (sumuran) tempat menyimpan minuman dan berbagai keperluan lain, seperti sirup dan jeruk nipis, serta yang lainnya. Juga terdapat wash basin kecil tempat mencuci alat – alat kotor, termasuk gelas.

Perlu diingat juga bahwa ruangan tempat bartender bekerja di belakang counter harus representative, maksudnya cukup luas, cukup untuk simpang siur dua orang bartender yang tengah sibuk bekerja tanpa harus bertabrakan. Bagian depan jangan terlalu rendah agar bartender dapat dengan mudah menjangkau es batu, mixing glass atau alat – alat yang lain. Di belakang bartender pada arah tembok dipasang rak yang berisi aneka minuman botol. Semua jenis minuman liqueur dan liquor dari berbagai jenis dan merk dagang disusun dengan rapi dan disebelahnya terdapat rak tempat menyimpan gelas – gelas bersih beraneka ragam, semuanya berfungsi sebagai pajangan atau display, disamping juga untuk melayani tamu.







### 2.1.2 Studi Pustaka Restoran

Menurut UU RI No. 34 Tahun 2000, Restoran adalah tempat menyantap makanan dan minuman yang disediakan dengan dipungut bayaran, tidak termasuk usaha jenis tataboga atau *catering*. Selain itu, Pengertian lain dari restoran menurut Marsum (1994), Restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersial yang menyelenggarakan pelayanan yang baik kepada semua tamunya baik berupa makan dan minum.

#### 2.1.2.1 Jenis Restoran

Selain menjelaskan tentang pengertian restoran, Marsum (1994) membagi restoran ke dalam 9 tipe berbeda, yaitu:

1. *Table D' hote Restaurant* adalah suatu restoran yang khusus menjual makanan menu *table d' hote*, dimana restoran ini menyediakan menu makanan yang lengkap, mulai dari hidangan pembuka sampai dengan hidangan penutup. Menu setiap hidangan telah ditentukan harganya masing-masing, dengan harga yang bervariasi dari tiap menu yang disajikan.
2. *Coffee Shop* atau *Brasserie* adalah suatu restoran yang biasanya ada pada sebuah hotel, dimana menyediakan berbagai macam menu bagi setiap tamu yang ada, baik menu makan pagi, makan siang dan makan malam. Hal ini dimaksudkan agar tamu hotel tidak perlu pergi ke luar hotel untuk mencari makan, dimana di dalam hotel telah tersedia tempat makan yang biasanya penyajiannya dalam bentuk prasmanan secara cepat dan tentunya dengan harga yang relatif murah.
3. *Cafetaria* atau *Café* adalah suatu restoran kecil yang mengutamakan penjualan cake (kue-kue), sandwich (roti isi), kopi dan teh. *Cafe* ini biasanya di desain secara apik, agar bisa dijadikan tempat yang nyaman untuk ngobrol, nogkrong



bahkan dijadikan tempat untuk membicarakan bisnis. Selain itu, ada tambahan hiburan menarik seperti musik yang disediakan *cafe* tersebut agar menambah daya tarik bagi para pengunjung.

4. *Canteen* atau Kantin adalah suatu restoran yang biasanya terdapat pada sebuah gedung kantor, pabrik atau sekolah. Layaknya seperti restoran lainnya, kantin juga menyajikan menu yang cukup lengkap dan tentunya dengan harga yang cukup murah dibandingkan dengan restoran besar lainnya.
5. *Dining Room*, adalah suatu restoran yang biasanya terdapat pada sebuah hotel kecil (motel), merupakan tempat yang tidak lebih ekonomis dari pada tempat makan biasa lainnya. Kelebihan lain dari *Dining Room* ini yaitu tempat makan tidak hanya disediakan bagi para tamu yang sedang menginap di motel tersebut saja, tetapi juga terbuka bagi para tamu dari luar yang ingin menikmati menu makanan yang ada di motel tersebut.
6. *Inn Tavern* adalah suatu restoran yang tidak berada dalam suatu kawasan tertentu, melainkan dikelola oleh perorangan sebagai suatu usaha. Tentu harga makanan disini lebih relatif murah dibandingkan dengan restoran lainnya.
7. *Pizzeria* adalah suatu restoran yang didirikan khusus untuk menjual Pizza. Restoran ini sangat tepat bagi para pecinta makanan khas italia seperti Pizza, Spagheti, dan makanan khas italia lainnya.
8. *Speciality Restaurant* adalah suatu restoran yang khusus menyediakan makanan khas dari suatu negara, suasana dan dekorasinya juga disesuaikan dengan ciri dari suatu negara tersebut. Selain itu, pelayanan yang disediakan berdasarkan tata cara negara tempat asal makanan spesial tersebut. Contohnya restoran cina, dimana di restoran ini hanya



menyediakan berbagai macam makanan khas dari negara China saja, suasana restoran dan para pelayannya juga disesuaikan dengan negara Cina. Selain restoran cina masih banyak lagi restoran dari negara lainnya seperti Jepang, India, Italia dan sebagainya.

9. *Family Type Restaurant* adalah suatu restoran sederhana yang dikhususkan bagi tamu rombongan suatu keluarga, restoran ini juga menghadirkan makanan dan minuman dengan harga yang tidak mahal. Selain itu, restoran tipe ini sangat cocok untuk acara kumpul dan bercengkrama bersama keluarga besar.

Restoran yang dipilih pada lokasi ini adalah restoran dengan jenis *Table D' hote Restaurant*.



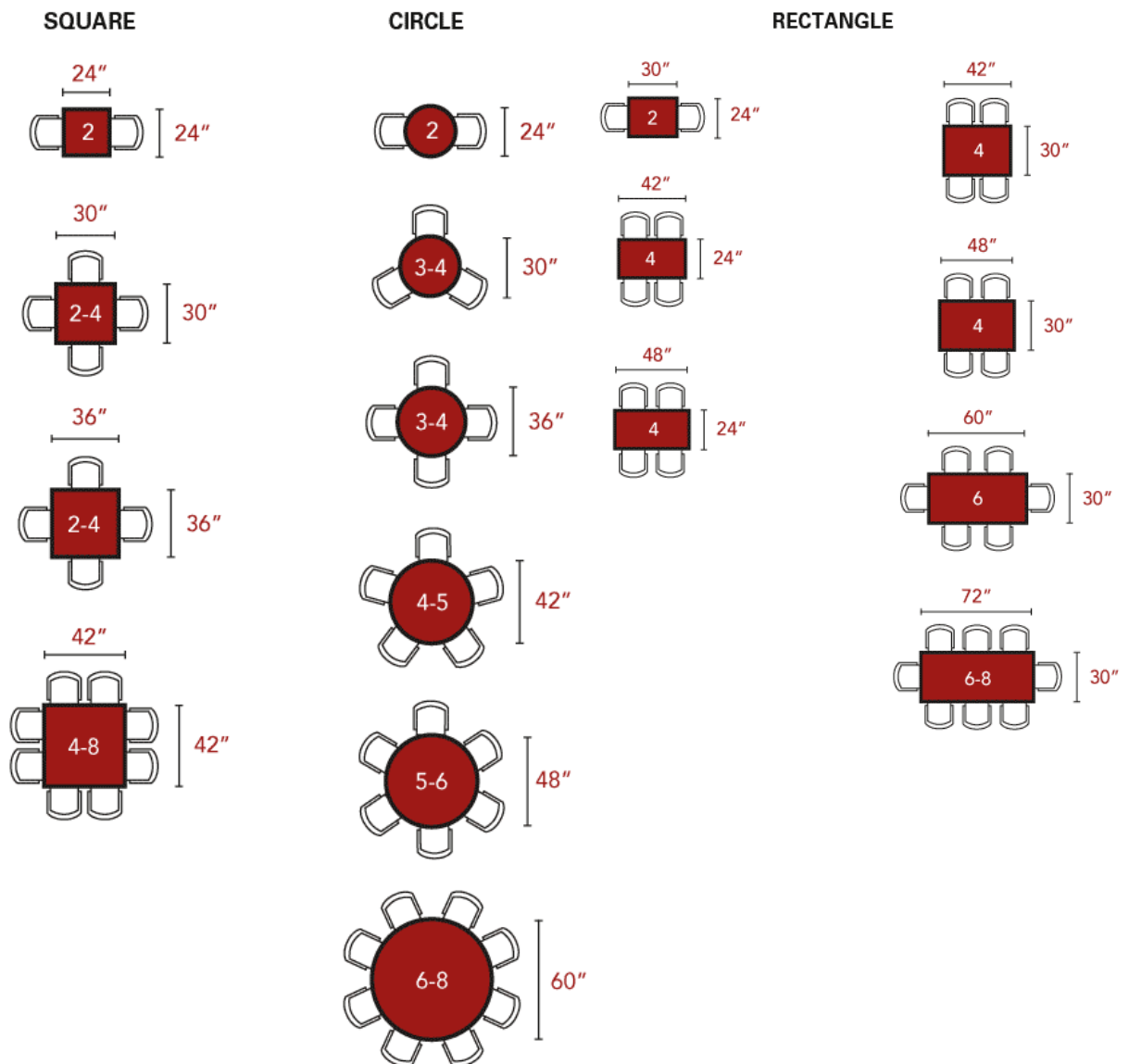
#### **2.1.2.2 Area & Layout Restoran**

*Lay out* atau tata letak adalah perancangan fasilitas fisik dengan pertimbangan harus ditujukan pada keseluruhan proses dan prosedur yang digunakan, kualitas dan kuantitas yang diinginkan serta perubahan yang mungkin terjadi untuk kemajuan restoran dimasa yang akan datang.

*Lay out* yang baik memungkinkan bahan, orang dan informasi mengalir dengan aman dan efisien. Menurut Sukanto Reksohadiprodjo (1995) *layout* yang baik harus memperhatikan: (1) kebutuhan dan fasilitas ruang, (2) prasarana pembawa bahan, (3) lingkungan dan keindahan, (4) aliran informasi, (5) biaya membawa/memindah barang antartempat kerja.



## RECOMMENDED SEATING CAPACITY

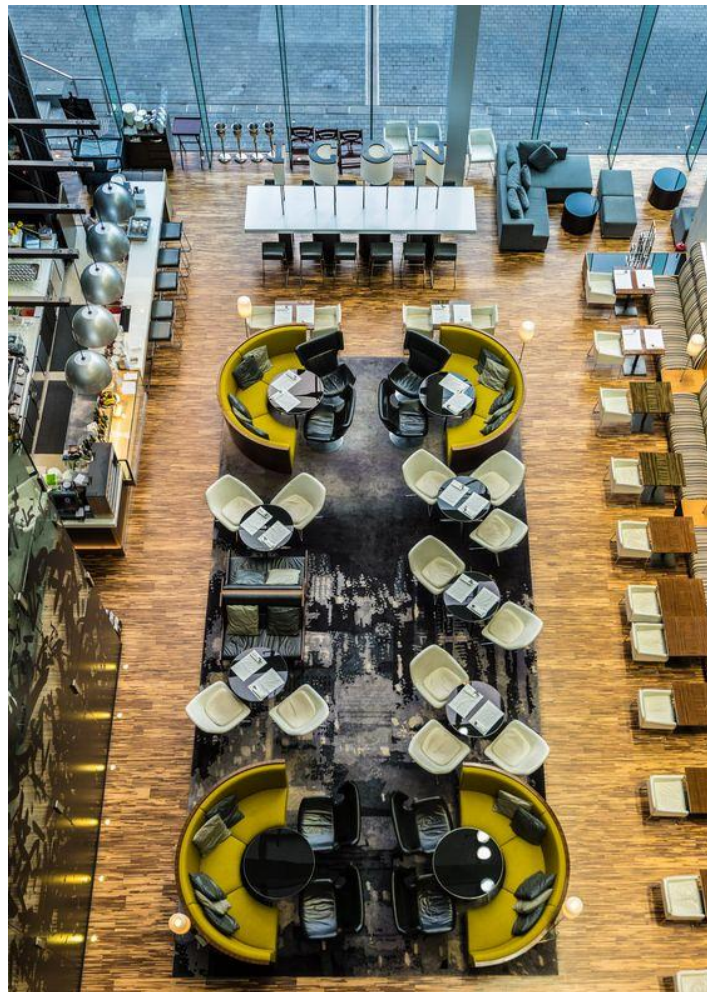


**Gambar 2. 3** Layout tempat duduk Restoran  
Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)



### 2.1.3 Studi Pustaka Lounge

Lounge hampir sama seperti klub malam, tetapi fokusnya bukan di menari. Orang-orang masih menari, tetapi untuk sebagian besar orang di meja berbicara dan bersosialisasi. Lounge cenderung cukup kelas atas, dan beberapa bahkan mengharuskan Anda untuk memiliki layanan botol untuk masuk. Ada juga banyak kursi yang nyaman, sofa, bantal dll bagi orang untuk "lounge" di dalam tempat tersebut.



**Gambar 2. 4** Contoh layout tempat duduk pada Lounge  
Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)



#### **2.1.4 Langgam Klasik**

Langgam klasik pada interior berawal dari pengaruh langgam / gaya klasik pada bidang Arsitektur. Arsitektur Klasik merupakan ungkapan dan gambaran perjalanan sejarah arsitektur di Eropa yang secara khusus menunjuk pada karya-karya arsitektur yang bernilai tinggi dan “*first class*”. Disebutkan demikian karena karya-karya ini memperlihatkan aturan atau pedoman yang ketat dan pertimbangan yang hati-hati sebagai landasan berpikir dalam menciptakan karya tersebut. (Maulana, 2013).

##### **2.1.4.1 Sejarah Perkembangan Arsitektur Klasik**

###### **2.1.4.1.1 Yunani**

Arsitektur Yunani Kuno merupakan pondasi dari berbagai gaya berikutnya yang berkembang di berbagai belahan dunia dan juga menyumbangkan pemikiran yang paling pintar dan penampilan yang sempurna di dalam tradisi Eropa Barat. Oleh karena itu, monumen utamanya begitu penting sebagai bentuk pemahaman tentang Arsitektur Eropa itu sendiri.

Pada periode *Hellenistic* (323-30 SM), diikuti dengan kematian Alexander Agung yang mempersatukan Yunani dan memperluas wilayah kekuasaan hingga ke Timur, bentuk-bentuk bangunan besar (*great styles*) tetap berlanjut walaupun dengan kekuatan yang lebih sedikit dan adanya pengalihan kekuasaan oleh Roma. Arsitektur menampilkan suatu perpaduan Orde yang meluas hingga ke Spanyol dengan penggunaan elemen-elemen tapak dan kubah. Bangunan-bangunan kecil tetap terlihat elegan dengan hiasan yang begitu terperinci namun tidak kehilangan struktur monumentalnya yang merupakan *superhuman scale*.

Arsitektur Yunani yang masih tetap ada pada dasarnya merupakan bangunan-bangunan publik terutama kuil dan teater. Namun, beberapa rumah biasa juga tetap bertahan. (Istiqomah, dkk, 2014).



**Gambar 2. 5** Interior Yunani dengan langgam klasik  
Sumber: [www.crystalinks.com](http://www.crystalinks.com) (2016)

### **A. Kuil-Kuil**

Dewa-dewa dengan berbagai macam sifat dan aktivitas yang melekatnya menambah berbagai macam kebiasaan yang melekat dalam seluruh aspek kehidupan masyarakat Yunani. Suatu bentuk kepentingan dari ekspresi arsitektur dan bentuk-bentuk bangunan yang dominan pada masa *Hellenic* adalah kuil yang merupakan istana tempat tinggal para dewa. Hal ini tidak dimaksudkan sebagai tempat pemujaan namun



secara tidak langsung altar yang terdapat pada bagian luar bangunan menjadi ruang ritual bagi masyarakat dimana bentuk didapatkan dari pengalaman yang datang dari luar.

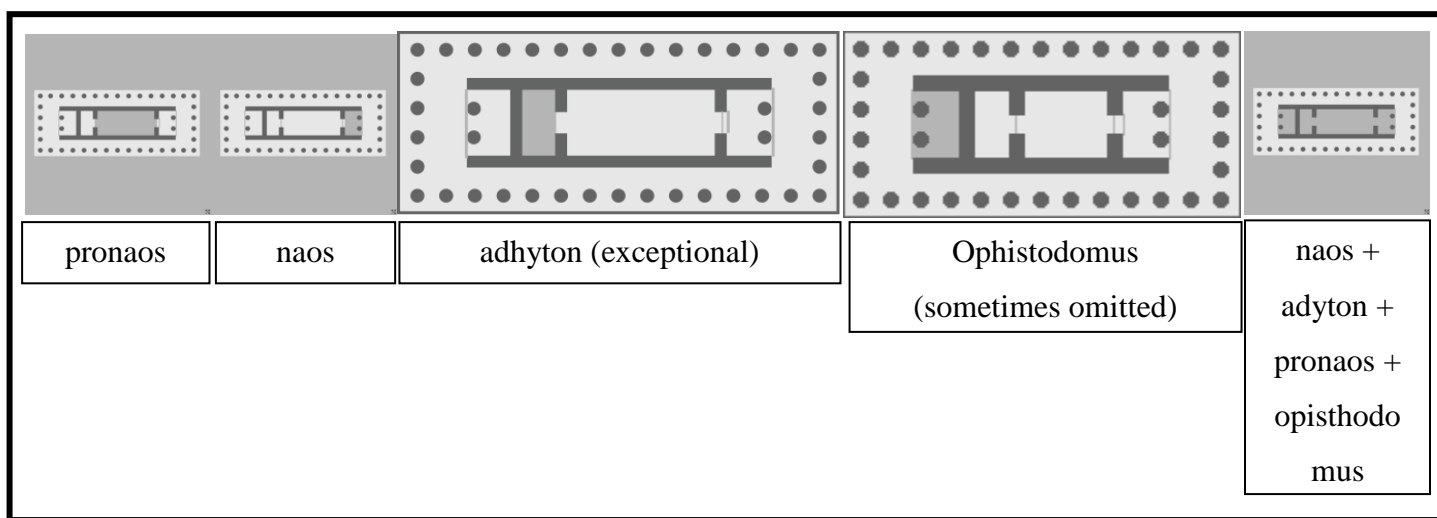
Dari *Mycenaem megaron* (dinding utama dengan serambi) mengembangkan bentuk kuil menjadi persegi panjang yang dikelilingi kolom-kolom untuk memberikan kesan yang mendalam.

Inti dari kuil adalah *naos*, suatu ruang tempat meletakkan patung dewa dengan pintu utamanya menghadap Timur. Patung itu diletakkan di sebuah podium/panggung yang rendah (*crepidoma*) sekitar tiga anak tangga. Bagian depan *naos* adalah *portico* atau *pronaos* (serambi yang bertiang-tiang). Hal ini merupakan bentuk *prostyle* dengan kolom-kolom yang berjajar terbuka di depan pintu masuk-keluar ataupun bisa juga merupakan antis dengan kolom-kolom (biasanya dua) antara *antae* (pilaster-pilaster yang mengakhiri perluasan bagian dinding *naos*) sehingga *portico* agak mundur ke dalam bangunan sebagai pengganti rancangannya. Di belakang *naos* kadang-kadang terdapat *rear sanctuary* (*adyton*). Keinginan akan simetri sering ditemukan pada bagian *opisthodomus* yang merupakan bagian belakang *portico* yang biasanya dibuat tanpa akses langsung dengan kuil utama. Atap kadang-kadang didukung oleh kolom-kolom yang ada di dalamnya.

Kuil-kuil pada masa awal dibangun dengan menggunakan kayu dan batu merah dengan dasar



dinding batu. Kolom-kolom dan dinding-dinding utama pada awalnya dibangun dengan batu gamping (diselesaikan dengan plesteran marmer) pada abad ke-6 SM. Marmer pertama kali muncul pada bangunan di Asia Minor. Material atap utama menggunakan atap terakota. (Istiqomah, dkk, 2014).



**Gambar 2. 6** Elemen Recana Lantai pada kuil Yunani  
Sumber: [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org) (2016)

## B. Orde Klasik

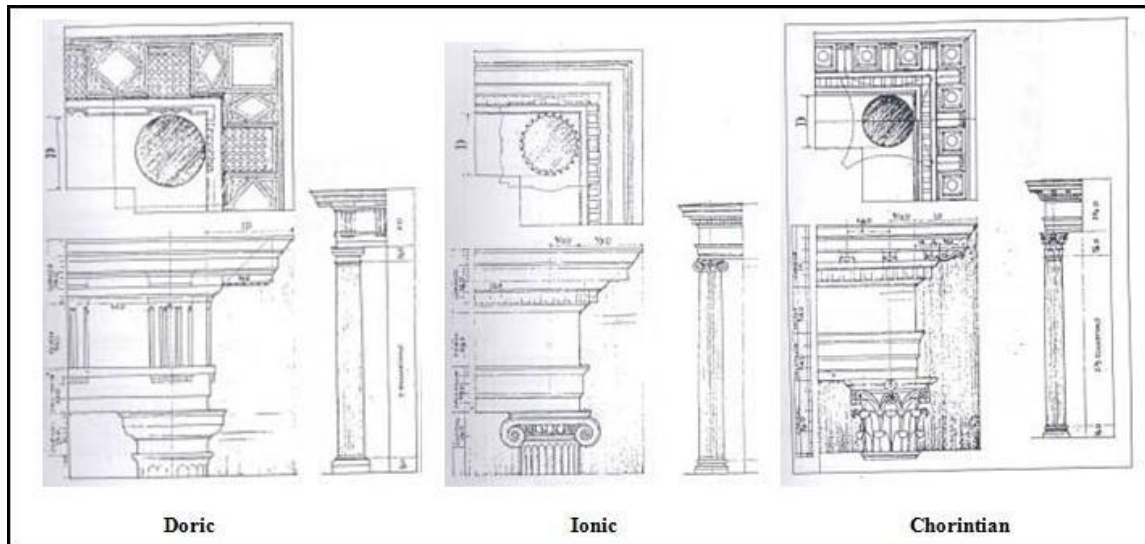
Sebagian besar arsitektur Yunani dibuat dari susunan kolom dan balok. Kolom adalah sebuah modul untuk keseluruhan bangunan dimana bagian *capital* dan *basenya* dapat diklasifikasikan pada salah satu dari tiga bentuk yang mendasar yang dikenal sebagai orde klasik.

Orde yang paling awal adalah Doric, dikarakteristikan sebagai kolom-kolom yang terlihat kuat (*powerful-looking*), biasanya dengan





20 pinggiran galur yang tajam tanpa *base*. Tinggi kolom (termasuk *capital*) adalah 4-6 x diameter yang mengalami peningkatan hingga 71 kali pada masa *Hellenic*.



**Gambar 2. 7** Orde Doric, Ionic, Chorintian  
Sumber: *en.wikipedia.com* (2016)

Orde *Ionic* merupakan orde yang *scroll capital*nya berasal dari Asia Minor pada abad ke-6 SM. Kolom-kolom yang telah mature memiliki 24 galur yang dipisahkan menjadi lembaran-lembaran kecil. Galur persegi yang dibuat dari tanah liat (*plinth*) muncul pada akhir masa *Hellenic*. Tinggi kolom (termasuk *capital* dan *base*) adalah sekitar 9 x diameter terendah. Tinggi kolom biasanya sekitar 10 x diameter *base*. (Istiqomah, dkk, 2014).

### C. Evolusi *Temple Plan*

Dengan mengeksperimentasikan pada proporsi, pembangunan kuil mendapatkan bentuk yang



ideal dimana sebagian besar rencana pembangunan kuil *Doric* yang mengalami perpanjangan/penguluran secara berangsur-angsur berkembang pada rencana kolom klasik yakni 6 x 13 pada *outer colonnade (pteron)*. Hal ini menjadi populer pada abad ke-5 SM. Kuil-kuil di Asia Minor, Itali, dan Sicily mengikuti bentuk yang tidak beraturan dalam artian tidak memiliki suatu aturan yang pasti. (Istiqomah, dkk, 2014).

#### D. Dekorasi Kuil

*Pediment Doric* sering menggambarkan pemandangan mitologi pada relief. Genteng atap pada bagian pinggirnya diakhiri dengan hiasan yang dikenal sebagai *antefixae*, dimana hal ini menyebabkan bagian *joint* tidak kelihatan. Semua orde menggunakan *moulding* (papan hias tembok) dengan berbagai macam tipe profil termasuk *hawksbeak* (tipe *Doric*) dan *egg-and-dart* (*Ionic*). Dekorasi *Doric* seringkali dicat sedangkan *Ionic* dan *Corinthian* menggunakan permainan ritme pada motif tumbuh-tumbuhan. (Istiqomah, dkk, 2014).

#### 2.1.4.1.2 Romawi

Bangsa Romawi berasal dari masyarakat Agrikultur-militer yaitu bangsa/kaum petani yang suka berperang dan berekspansi ke sekitar Laut Tengah, Eropa Utara dan Barat serta sebagian Asia dan Afrika. Bangsa ini berasal dan berbagai macam suku bangsa yang mendiami suatu wilayah. Kebudayaan Romawi





berawal dan seni Eropa Barat yang diambil secara komprehensif. Mula-mula dianggap tahap dekadensi periode setelah Yunani pada bidang seni, namun secara total menyerap nilai seni yang sudah ada dari kebudayaan tersebut dan nilai-nilai yang terkandung ternyata sudah tidak asli dan bermutu rendah, sehingga Bangsa Romawi bisa dianggap sebagai penyebar dan pelestari peninggalan kebudayaan klasik, jadi dapat dikatakan sebagai *Asimilator* (menyatukan hasil karya orang lain) dan bukan *Kreator*.

Kekaisaran Romawi mempunyai wilayah kekuasaan yang menyebar dan berkembang (ekspansif) di sekitar daratan Spanyol, Armenia, Inggris hingga Mesir. Dengan demikian masing-masing daerah tersebut diperlukan suatu koordinator wilayah kekuasaannya (*Teritorial*). Akibat luasnya daerah kekuasaan, bangsa Romawi mencetuskan kebudayaannya menjadi Internasionalisme Budaya (*Cultur Internationalism*).

Perbedaan-perbedaan gaya kekuasaan teritorialnya disatukan dalam satu gaya kepemimpinan yang dinamakan Gaya Imperial. Kerajaan Romawi merupakan suatu negara yang digolongkan sebagai “*statesmanship*” yaitu bangsa yang memiliki kemampuan sebagai negarawan (dengan kekuasaan yang bertumpu pada kekaisaran), atau *Imperium Romanium*. Sedangkan Yunani dapat digolongkan sebagai negara “negara kota atau negara federasi”. Romawi dikenal sebagai bangsa yang “*love of power*” sedang Yunani dikenal sebagai bangsa “*love of beauty*”.



#### **A. Karakteristik Arsitektur Romawi**

1. Kemampuan dalam teknologi bangunan lebih maju dari pada bangsa Yunani, seperti dalam pembuatan saluran air dan pembuatan konstruksi busur/lengkung.
2. Penafsiran terhadap makna kehidupan dari segi fungsi dan sistem struktur sosial sangat kompleks. Kondisi ini sangat besar pengaruhnya terhadap perilaku, tata cara hidup dan termasuk dalam tata bangunan. Setiap aktifitas kehidupan dalam struktur social kemasyarakatan seringkali diperingati dengan upacara-upacara atau pesta-pesta besar.
3. Konsep penataan bangunan dan landscape perkotaan dirancang secara integratif. Perancangan bangunan selalu berorientasi kedalam skala yang lebih luas atau dalam skala kota demikian juga sebaliknya.
4. Konsep perancangan menekankan pada pengertian bahwa ruang merupakan media ekspresi arsitektural. pada skala kota dan interior.
5. Skala bangunan bersifat monumental atau mengutamakan kesan agung. Ekspresi arsitekturnya terungkap melalui peralihan artikulasi detail.
6. Bentuk arsitektur mengesankan keanggunan formal yang berorientasi birokratik, tersusun secara sistematis, praktis dan variatif dalam langgam.



## **B. Langgam Arsitektur**

1. Memanfaatkan kosa klasik Yunani sebagai motif dekorasi, bukan elemen dasar yang mengungkap karakter ideal secara utuh.
2. Superimposisi (menggabungkan order klasik yang diatur dalam posisi saling tumpang tindih untuk satu tingkatan yang berbeda) berbagai langgam, untuk mencapai suatu totalitas sistem yang dinamis dan bentuk simbolik yang baru.
3. Dinding sebagai bidang penerus, diperkuat dengan pembagian bidang, tekstur, elemen vertikal dan horizontal.
4. Kontruksi busur dan lengkung untuk gugus ruang yang kompleks.

## **C. Konsep Ruang**

1. Ruang merupakan konkretisasi dimensi waktu dan tindakan, bukan keabadian atau keteraturan statis.
2. Ruang bersifat *self-contained* bukan merupakan batasan fisik belaka, karena itu harus dibentuk, diartikulasikan dan diaktifkan.
3. Karakter lingkungan spatial terpadu, tidak ditentukan oleh ikatan situasi geografis tertentu.

Artikulasi ruang merupakan kontinuitas, irama, variasi, keteraturan, dinamis, sekuens dan aksialitas.



#### 2.1.4.1.3 *Byzantine*

Kekuasaan *Byzantine* berpusat di *Constantinople* (Istanbul-Turki) merupakan Kekuasaan dibawah Roma di Eropa hingga ke Timur atau sering disebut Roma kedua, yang menguasai jalur perdagangan laut yang menghubungkan benua Eropa dan Afrika hingga ke Asia, merupakan wilayah otonom dengan perdaban menuju millenium dibandingkan kekaisaran Roma sendiri. Daerah ini merupakan perpanjangan Roma di bagian timur, atau sering disebut kerajaan Roma timur.



**Gambar 2. 8** Peta daerah Byzantine  
Sumber: en.wikipedia.com (2016)

Wilayah yang sekarang masuk dalam negara Itali sekarang di mana kekuasaan Romawi berasal dan berkembang berupa semenanjung, menjorok ke selatan-timur di Laut Mediterania. Keadaan geografis tersebut bertolak belakang dengan Yunani, yang berupa kepulauan dan sebagian besar wilayah daratannya berupa pantai, dari Laut Aegean. Roma sebagai pusat kekuasaan dan kebudayaan Romawi, berada di bagian selatan-tengah semenanjung, tidak jauh dari pantai laut Mediterania. Budaya Romawi berkembang melalui kekuasaan didapat dari penaklukan, berbeda dengan penyebaran budaya



Yunani yang melalui kolonisasi. Budaya Romawi termasuk arsitektur berkembang dari kekuasaan perebutan kekuasaan dan penaklukan tidak hanya berkembang di wilayah Itali, namun hingga sebagian besar Eropa, Afrika Utara dan Asia Barat.

*Byzantine* merupakan salah satu koloni Yunani sejak tahun 600 SM dan dijadikan pusat pemerintahan Kekaisaran Romawi pada tahun 330. Selama jaman pertengahan (*middle ages*), kota ini menjadi benteng pertahanan orang-orang Kristen dari serangan bangsa Barbar dari Barat. Honorius, imperior pertama dari Barat setelah wilayah dan pemerintahan Kekaisaran Roma dibagi menjadi dua, memindahkan kediaman dan pusat pemerintahan Kekaisaran Barat di Ravenna, sebuah kota di pantai Mediterania bagian timur-utara dari Italia. Sedangkan Konstantinopel tetap menjadi pusat pemerintahan Kekaisaran Timur. Pengaruh *Byzantine* menjadi dominan dalam arsitektur.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kebudayaan *Byzantine* antara lain:

- Pengaruh kebudayaan Romawi.
- Pengaruh agama Kristen.
- Beberapa pengaruh kebudayaan yang berasal dari Timur.

Kota Ravenna dan Konstantinopel menjadi poros pemerintahan *Byzantine* dan pusat perkembangan budaya serta arsitektur. Kekaisaran *Byzantine* berlangsung lebih dari 1000 tahun, mulai abad ke-4 M sampai tahun 1453. Selama berdirinya, merupakan satu kekuatan penting di bidang ekonomi, budaya dan militer di Eropa. (Febrianita, dkk, 2014).



#### 2.1.4.1.4 Renaissance

Arsitektur *Renaissance* adalah arsitektur pada periode antara awal abad ke-15 sampai awal abad ke-17 di wilayah Eropa, ketika terjadi ketertarikan terhadap budaya klasik terutama budaya Yunani kuno dan budaya Romawi kuno yang disebut *Renaissance*. Gaya ini pertama kali berkembang di kota Florence, Italia. Pada masa *Renaissance*, terdapat tiga penemuan penting. Yang pertama adalah bubuk mesiu, penemuan ini menyebabkan perkembangan dalam hal militer. Kedua, penemuan kompas. Dengan ditemukannya kompas, memungkinkan untuk melakukan pelayaran ke daratan baru seperti Amerika, dan kepulauan Hindia Barat. Akibatnya adalah berkembangnya koloni-koloni bangsa Eropa pada tempat tersebut. Penemuan ketiga adalah percetakan. Dengan adanya percetakan, minat terhadap literatur berkembang pesat. Buku-buku tentang Latin dan Romawi ditulis, dan akhirnya mempengaruhi cara pandang orang pada masa itu. (Faith, 2011).



**Gambar 2. 9** Peta Florence, Italia  
Sumber : *en.wikipedia.com* (2016)



#### 2.1.4.1.5 Gothic

Kekuasaan Romawi berpusat di Roma mencapai puncak hingga abad II, wilayahnya mencakup seluruh kawasan Laut Mediterania, termasuk Mesir di timur-selatan, Mesopotamia di barat, di utara-barat hingga Britania.

Setelah Theodosius I salah seorang penguasa *Imperium Byzantine* meninggal pada 395, wilayah kekuasaan dibagi menjadi dua, wilayah timur berpusat di Konstantinopel (sekarang Istanbul) dan wilayah barat berpusat di Ravenna (sekarang di Italia bagian utara). Bagian utara-barat Afrika, daratan Eropa bagian barat yang dahulu masuk ke dalam wilayah Romawi, tidak lagi berada di bawah kekuasaan *Byzantine*.

Perpecahan antara kaum ortodoks dari Konstantinopel dengan Paus terjadi pada 1054, berpengaruh besar pada perkembangan politik dan ekonomi Eropa. Dari segi luas wilayah, *Imperium Byzantine* mencapai puncak pada 1014, ketika berhasil mengalahkan kekaisaran Bulgaria.

Hampir selama abad XIII, gereja sangat kuat mempengaruhi pemerintahan di seluruh Negara di mana Kristen menjadi agama penguasa dan sebagian besar rakyatnya. Keadaan ini membuat semakin banyaknya peninggalan arsitektural atau monumen berbentuk gereja. Di zaman itu dibangun gereja juga katedral besar dan megah di mana-mana. Pada masa inilah arsitektur *Gothic* berkembang. Abad XIV dan XV, kota-kota di Italia seperti antara lain Florence, Roma, Venesia, mendorong berkembangnya jaman



baru disebut jaman *Reinassance*, merupakan akhir dari *Gothic*, meskipun nantinya kembali muncul dan disukai kembali pada masa *Neo-Gothic* sekitar abad XVIII. (Ramadhan, 2012).

#### 2.1.4.1.6 *Baroque*

*Baroque* merupakan istilah untuk mengkategorikan perkembangan peradaban manusia (termasuk seni) dalam sebuah era yang terjadi di Eropa. Sekitar tahun 1600-1750, gerakan ini terjadi. Oleh karena itu, merupakan bagian akhir dari zaman *renaissance* dan merupakan awal gerakan protestantism yang terjadi di Jerman bagian utara dan Belanda. *Baroque* mempunyai arti mutiara pelengkap yang bentuknya tidak teratur atau tidak simetris. Dalam hal ini, karya-karya seni yang tercipta pada zaman *baroque* juga merupakan cerminan keadaan zaman tersebut sehingga memiliki ciri-ciri khusus yang tentunya berbeda dengan corak seni pada zaman-zaman sebelumnya. Corak seni *baroque* mengandung unsur tekanan yang kuat, kekuatan emosi, dan sesuatu yang elegan.

Arsitektur *baroque* mempunyai ciri-ciri tersendiri. Menurut Sullivan, bahwa karakteristik seni *Baroque* terbentuk dari beberapa unsur, seperti *sense of movement*, *energy* dan *tension*. Salah satu teknik visualisasi yang terkenal pada zaman *baroque* adalah teknik *chiaroscuro* yang digunakan oleh seorang pelukis Belanda yang bernama Rembrandt Harmenszoon van Rijn. Ciri visual yang melekat pada corak seni *Baroque* adalah kontras cahaya





(gelap-terang) yang dominan dan menghasilkan kesan dramatis pada lukisan.

*Baroque* juga memiliki beberapa karakteristik diantaranya naves yang zaman sebelumnya panjang dan sempit digantikan oleh bentuk yang lebih lebar dan sirkular, penggunaan cahaya secara dramatis, kaya akan ornamen, langit-langit yang dipenuhi *fresco* (*wall painting*) dalam skala besar, facade eksternal yang memiliki karakter proyeksi terpusat yang dramatis, interior seringkali tidak lebih dari tempat bagi lukisan dan patung ukiran. (Sitorus, 2014).

Beberapa kota yang menganut arsitektur *Baroque* memiliki fungsi sebagai tempat ibadah (*San Benedetto, Catania*), sebagai pusat pemerintahan, tempat ziarah dan tempat pusat interaksi kegiatan masyarakat baik formal maupun informal. Ada beberapa tokoh dalam seni *baroque* yaitu :

- Michelangelo Merisi Dacaravagio. Beliau menggunakan karakteristik seni design dengan menganalogikan ukiran dengan simetris tubuh manusia.
- Francesco Borromini. Beliau mempunyai karakteristik seperti *florid*, bergaya *ekspansive*, *design*-nya cenderung lebih memperhatikan bentuk *geometric* daripada proporsi skala manusia dan pencahayaan. Contoh hasil karyanya adalah katedral *San Carlo Alle Quattro Fontane*, Roma dan *San Ivo della Sapienza*, Roma.
- Giovanni Lorenzo Bernini. Beliau menggunakan gabungan antara arsitektur, lukisan dan ukiran dengan bentuk yang dinamis. Salah satu



rancangannya adalah *Piazza Navona* di Roma, Italia dan *Santo Andre al Quirinale*.

- Rembrandt Harmenszoon van Rijn. Beliau menggunakan teknik yang dikenal dengan sebutan *chiaroscuro* yang berasal dari dua kata dalam bahasa Italia yaitu kata *chiaro* yang berarti terang, dan *oscuro* yang berarti gelap. (Sitorus, 2014).

#### 2.1.4.1.7 Rococo

*Rococo* pertama kali muncul di Perancis pada awal abad 18 sebagai lanjutan gaya barok, tetapi berlawanan dengan tema lebih berat dan warna lebih gelap dari Gaya barok, *Rococo* ditandai oleh suatu kekayaan, rahmat, suka melucu, dan keringanan. *Rococo*. Motifnya memusat pada gaya hidup yang aristokratis yang tanpa perlawanan dan roman picisan bukannya pertempuran gagah berani atau figur religius, mereka juga berputar luar dan alam. Dalam pertengahan akhir abad ke 18, rococo di kalahkan oleh gaya *Neoclassic*. (Rafinda, 2011).

Arsitektur *Rococo* merupakan perkembangan lanjut dari arsitektur Barok, di mana bentuk-bentuk yang digunakan masih belum berubah. Contohnya adalah pada kolom-kolom interior *Le Camus*, *Colisee*, *Champs-Elysees* di Paris. Contoh lain adalah gereja *Karlskirche* (arsitek: Johann Fischer von Erlach; tahun penggarapan 1715-1737). Disini, bangunan ditonjolkan dengan adanya dua menara kembar di sebelah kanan-kiri portico berkolom gaya hexa-style Korintian. Sehingga kita dapat suatu bentukan



entrance yang benar-benar mencolok mata di sini. Bentuk yang terjadi masih dapat dikategorikan sederhana, sedangkan bentuk-bentuk lengkung yang terjadi hanyalah sebagai identitas gaya bercirikan Barok-Rococo yang dipakainya. Bangunan *Christ Church* (arsitek Nicholas Hawksmoor; tahun pengerjaan 1715-1729) berbentuk pukal (massa) geometrik dan balok yang bersahaja, dengan portico beratap lengkung yang bercirikan Georgian yang tercampur dengan gaya khas Barok. (Rafinda, 2011).

Kata *Rococo* merupakan suatu kombinasi dari bahasa perancis yaitu *Rocaille*, atau kerang, dan *barocco* Italia, atau gaya barok. Dalam kaitan dengan *rococo*, *rococo* melambangkan cinta, kurva cinta seperti kerang dan fokus pada hiasan bangunan. Beberapa kritikus menggunakan istilah yang menyiratkan bahwa gaya *rococo* adalah sembrono. Sejak pertengahan abad ke 19, istilah *rococo* telah diterima oleh sejarawan seni. Selagi ada keheningan tentang beberapa perdebatan tentang seni arti historis dari gaya *rococo* kini secara luas gaya ini dikenali sebagai periode utama di dalam pengembangan seni Eropa. (Rafinda, 2011).

Istana *Solitude* di Stuttgart dan Istana Cina di Oranienbaum, gereja *Bavarian Wies* dan *Sanssouci* di Potsdam adalah contoh gaya bangunan *rococo*. Dalam Konteks kontinental itu gaya Rococo secara penuh terkendali, sportif, ajaib, dan dipahat dalam bentuk dekorasi interior ruangan yang abstrak menggunakan cahaya, motif seperti kerang atau dan hiasan yang berbentuk kurva, kesemuanya itu mengisyaratkan



bagaimana gaya *rococo* dalam arsitektur. Pada bagian dalam ruangan tembok diberi hiasan dan dekorasi yang indah, penuh motif yang aneh dinyatakan dalam material plastik seperti kayu yang diukir dan di atasnya dipleseter menggunakan semen. Dinding, langit-langit, mebel, dibuat dari bahan metal dan porselin. (Rafinda, 2011).

Beberapa kritikus arsitektur mengisyaratkan bahwa gaya *rococo* berkembang dengan cepat pada ujung tahun 1720 dan mulai mempengaruhi bagian dalam dan seni arsitektur seluruh Eropa. dengan berbagai bentuk yang unik dan kaya yang dimilikinya membuat gaya *Rococo* berkembang tidak hanya di eropa tapi juga di Jerman. Di Inggris, salah satu lukisan *Hogarth* membentuk suatu cerita kesusilaan sensasional tentang perkawinan bergelora, yang diukir dengan gaya *rococo* pada tahun 1745, menunjukkan ruang pawai dari suatu Rumah bergaya London, di mana satu-satunya gaya bangunan yang mempunyai langit-langit dengan gaya *rococo*. Tidak hanya pada langit-langit rumah tetapi juga pada furniture seperti meja dan jam dinding. Dengan ciri khas gaya *rococo* yang unik, sedikit tidak terkendali dan berantakan. (Rafinda, 2011).

Tokoh arsitektur *Rococo* adalah seniman Italian-Swiss seperti Bagutti dan Artari sedangkan arsitek James Gibbs, dan saudara kali-lakinya Franchini bekerja di Irlandia sebagai arsitek dekorasi rumah gaya *rococo*. Gaya *rococo* ini biasa ditemukan juga di Versailles, dan gaya ini membentang di sepanjang paris terutama Hôtel Soubise. Di Negara Jerman, Perancis dan



seniman Jerman ( *Cuvilliés, Neumann, Knobelsdorff*, dll.) juga mendembangkan gaya *rococo*. Beberapa tempat berkembangnya gaya *rococo* adalah *Amalienburg* dekat *Munich*, dan perbentengan *Würzburg, Potsdam, Charlottenburg, Brühl, Bruchsal, Kesunyian ( Stuttgart), dan Schönbrunn*. (Rafinda, 2011).



**Gambar 2. 10** Istana Solitude di Stuttgart  
Sumber : *en.wikipedia.com* (2016)



#### **2.1.4.2 Penerapan Arsitektur Klasik pada Masa Kini**

Seperti yang kita ketahui, arsitektur klasik merupakan arsitektur dengan nilai estetikanya yang tinggi. Hal itulah yang membuat arsitektur klasik hingga kini masih digunakan di berbagai belahan dunia sebagai landasan pokok dalam mendesain suatu bangunan. Umumnya gaya arsitektur klasik digunakan dalam mendesain tempat-tempat ibadah seperti masjid dan gereja. Tidak hanya itu, di Eropa tidak jarang ditemukan pula gedung, rumah tinggal, maupun *villa* yang masih menggunakan gaya ini. Ornamen-ornamen yang umum digunakan dalam mendesain suatu bangunan dengan gaya ini yaitu pilar, kaca patri, patung-patung, dan hiasan-hiasan dinding.

Salah satu hal yang membedakan arsitektur klasik yang dahulu dengan yang sekarang terletak pada bahan atau material yang digunakan. Dahulu yang digunakan masih berupa bahan yang memang menjadi kekayaan alam dari daerah tersebut seperti batu marmer. Sekarang, dengan semakin pesatnya perkembangan zaman bahan yang digunakan semakin beraneka ragam tergantung dengan keinginan pengguna. Namun, hal tersebut tetap disesuaikan dengan fungsi dan tujuan dari bangunan tersebut, tanpa mengesampingkan aspek estetikanya.

Desain interior yang bergaya klasik didominasi oleh profil-profil dan ukiran-ukiran. Ukuran-ukuran besar yang merupakan ciri khas interior klasik. Bahan yang digunakan untuk furniture seperti kitchen set, meja, kursi, sofa dan wardrobe banyak terbuat dari kayu solid, sehingga membuat interior bertema klasik sangat mahal harganya dan tahan lama.

Warna-warna yang digunakan dalam desain interior klasik sering terinspirasi oleh alam. Warna coklat kayu, kuning emas, hijau daun, dan warna tanah sering ditemukan dalam ruang





klasik. Di samping itu, warna hitam dapat digunakan untuk memperkuat item penting dalam sebuah ruangan. Objek seperti kolom Romawi, patung, dan vas besar juga sangat umum dalam tema klasik.

Seperti kebanyakan bahan-bahan lain yang digunakan dalam ruang klasik, bahan kain untuk dekorasi gordena atau pembungkus sofa harus bersahaja. Aksesori dekorasi yang biasa dipakai untuk mendukung interior bertema klasik adalah lukisan-lukisan dengan bingkai penuh profilan bergaya klasik. Vas bunga besar, lampu gantung kristal yang besar dapat memberikan sentuhan mewah pada ruangan bertema klasik.



**Gambar 2. 11** Interior dengan langgam Klasik  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)



## 2.1.5 Laggam Kontemporer

### 2.1.5.1 Sejarah

Gaya ini mulai berkembang sekitar awal 1920-an yang dimotori oleh sekumpulan arsitek Bauhaus School of Design, Jerman yang merupakan respon terhadap kemajuan teknologi dan perubahan sosial masyarakat akibat perang dunia. Gaya kontemporer untuk sebuah seni bangunan berkembang pesat pada tahun 1940-1980an. Kata kontemporer sendiri bias diartikan sebagai sesuatu yang serba *uptodate*, ditandai dengan perubahan desain yang selalu berusaha menyesuaikan dengan waktu dan eranya. Perubahan desain itu diringi oleh perubahan bentuk, tampilan, jenis material, proses pengolahan, dan teknologi yang di pakai.

Arsitektur kontemporer menyajikan konsep dan gaya kekininan. Biasanya desain arsitektur lebih kompleks, inovatif, variatif dan fleksibel. Beberapa Arsitek yang terkenal yang termasuk dalam gaya ini adalah Frank Gehry, dengan karyanya Museum Guggenheim di Bilbao, Jean Nouvel dengan karyanya Museum Quai Branly di Paris dan masih banyak lagi. Di Indonesia arsitektur kontemporer lebih banyak di pengaruhi oleh arsitek seperti Mies Van de Rohe, Le Corbusier dan Charles Eames, pengaruh ini terjadi karena sebagian besar karya mereka ini masuk dalam konteks negara tropis, dan cocok dengan iklim di Indonesia kekinian.

### 2.1.5.2 Karakteristik

Ciri-ciri yang mendasar pada gaya kontemporer terlihat pada konsep ruang yang terkesan terbuka atau *open plan*, harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar, memiliki fasad yang terbuka. Arsitektur ini dikenali lewat karakter desain yang praktis dan fungsional dengan





pengolahan bentuk geometris yang simple dan warna-warna netral dengan tampilan yang bersih. Penggunaan jendela besar, serta kombinasi bentuk yang unik dan aneh. Banyak menggunakan material alam. Detail detail bergaris lurus. Kenyamanan dan awat tahan lama merupakan nilai penting dalam bangunan kontemporer. Selain itu, dalam hal interior desain kontemporer banyak berpadu dengan tata cahaya untuk menghasilkan kesan ruang yang selalu segar, sebisa mungkin selalu selaras dengan perkembangan desain kekinian.



**Gambar 2. 12** Interior dengan langgam kontemporer  
Sumber: [www. desaininterior.me](http://www.desaininterior.me) (2016)

Perlu diingat bahwa desain bergaya kontemporer yang kita definisikan sekarang secara perlahan akan berubah pada beberapa tahun kedepan tergantung dari perkembangan cara pandang masyarakat terhadap sebuah desain interior. Inilah esensi dari desain kontemporer yang berusaha mengikuti perkembangan jaman dan tetap tampil *uptodate* dalam berbagai ragam desainnya.

### 2.1.5.3 Acuan Desain

Desain interior bergaya kontemporer sudah menjadi gaya favorit banyak orang untuk huniannya. Desainnya yang elegan, sederhana, dan tampilannya yang *uptodate* berhasil memikat banyak orang untuk diaplikasikan pada hunian mereka. Berikut adalah beberapa langkah-langkah yang dapat dijadikan acuan untuk mendapatkan desain interior bergaya kontemporer yang dikutip dari beberapa sumber internet :

1. Membawa masuk cahaya alami dalam ruangan



**Gambar 2. 13** Interior kontemporer dengan cahaya alami  
Sumber: [www.streamline3d.wordpress.com](http://www.streamline3d.wordpress.com) (2016)



Ketika periode desain modern muncul di tahun 1920-1960an, rumah huni biasanya tampil gelap dengan ruangan kecil dan jendela kecil. Sekarang dengan desain interior modern kontemporer, ruangan dibuat terbuka dan terang dengan memasukkan cahaya alami dalam ruangan. Pilih material lantai warna putih agar cahaya bisa dipantulkan ke seluruh penjuru ruangan dalam rumah. Gunakan juga material kaca sebagai ganti dinding, jendela besar transparan, dan *skylight* untuk membawa masuk cahaya alami sebanyak-banyaknya dalam ruangan.

## 2. Gunakan percikan warna cerah



**Gambar 2. 14** Interior kontemporer dengan percikan warna cerah  
Sumber: [www.streamline3d.wordpress.com](http://www.streamline3d.wordpress.com) (2016)

Palet warna gaya desain interior kontemporer memang didominasi dengan palet warna netral seperti abu-abu, coklat, hitam, dan putih. Penggunaan warna-warna ini



untuk elemen interior seperti dinding, lantai, plafond, dan sisakan tempat untuk percikan warna ceria pada aksesoris dan perabotan ruangan. Imajinasi Arsitek diperlukan untuk lebih kreatif mengolah pola dan tekstur untuk memberikan keindahan yang mencolok pada ruangan.

### 3. Penggunaan material alami pada interior



**Gambar 2. 15** Interior kontemporer dengan material alam  
Sumber: [www. desaininterior.me](http://www.desaininterior.me) (2016)

Material alami membawa rasa baru yang menyegarkan pada hunian bergaya kontemporer. Bahan organik seperti kayu, batu alam, *slate*, jati, *cotton*, *wool*, dan lainnya bisa tampil mengesankan pada desain interior kontemporer.



#### 4. Furniture dengan bentuk sederhana



**Gambar 2. 16** Interior kontemporer dengan furniture berbentuk sederhana.  
Sumber: [www. imaniadesain.com](http://www.imaniadesain.com) (2016)

Perabotan yang didesain untuk gaya desain kontemporer memiliki ciri khas yang menarik. Gaya desain perabotannya memberikan kesan yang ringan dan sederhana pada tampilan akhir ruangan. Hal ini bisa didapatkan dengan penggunaan garis halus yang lurus sampai penggunaan warna putih supaya perabotan terkesan ringan dan bersih. Material lain yang digunakan adalah material kaca yang transparan dan reflektif untuk memberikan kesan yang lebih modern.

5. Lantai polos dengan *finishing* glossy dan aksesoris yang menarik.



**Gambar 2. 17** Interior kontemporer dengan finishing lantai yang menarik.  
Sumber: [www.streamline3d.wordpress.com](http://www.streamline3d.wordpress.com) (2016)

Era kontemporer telah membuka kesempatan bagi material yang digunakan untuk desain interior tampil *stand out* apa adanya. Kesan yang terasa dalam desain interior kontemporer adalah garis minimal dan suasana “kurang barang”. Lantai dengan material seperti kayu, keramik, ubin porselen, dan marmer berhasil masuk dalam kategori kontemporer. Berikan *finishing* yang cantik seperti karpet untuk tambahan kesan mewah sekaligus untuk memcah ruangan visual. Trik ini paling ideal digunakan untuk memisahkan antara ruang makan dan ruang keluarga yang biasanya tampil bersebelahan.





6. Menggunakan konsep ruangan yang terkesan terbuka  
(tidak menggunakan sekat anatar ruang) / open plan.



**Gambar 2. 18** Interior Kontemporer dengan konsep open plan.  
Sumber: [www.streamline3d.wordpress.com](http://www.streamline3d.wordpress.com) (2016)

Rumah huni bergaya kontemporer tampil dengan ciri seakan menyatukan semua ruangan dalam hunian. Batas kabur antara ruangan yang satu dengan yang lainnya adalah konsep *open plan* sempurna untuk gaya kontemporer. Sebuah denah terbuka sangat ideal dan ikonik untuk rumah bergaya kontemporer.



## 7. Dominasi Elemen Garis



**Gambar 2. 19** Interior kontemporer dengan dominasi elemen garis  
Sumber: [www. desaininterior.me](http://www.desaininterior.me) (2016)

Selain berfokus pada material dan warna, interior yang bergaya kontemporer juga dapat dikenali dengan adanya elemen garis lurus. Salah satu ciri desain kontemporer adalah penggunaan permainan garis lurus yang berulang baik dalam posisi vertikal maupun horizontal. Elemen garis ini dapat diperoleh dari furniture, bukaan, warna atau sengaja ditambahkan elemen garis pada ruangan.





#### 8. Detail kontemporer pada ruangan



**Gambar 2. 20** Interior Kontemporer dengan detail kontemporer  
Sumber: [www.streamline3d.wordpress.com](http://www.streamline3d.wordpress.com) (2016)

Detail tampil sangat penting untuk menunjukkan desain kontemporer pada hunian. Yang membedakan gaya desain interior minimalis dan kontemporer adalah unsur halus yang tampak sedikit berbeda. Contohnya seperti penggunaan pegangan tangga pada desain interior minimalis biasanya menggunakan bahan kayu batangan panjang. Sedangkan pada gaya desain kontemporer, pilihan material lebih beragam dengan memasukkan unsur industrial seperti kabel, baja, kaca, atau bahan industrial lainnya.

## 9. Teknologi tersembunyi dalam hunian



**Gambar 2. 21** Interior kontemporer dengan teknologi yang tersembunyi.  
Sumber: [www.streamline3d.wordpress.com](http://www.streamline3d.wordpress.com) (2016)

Salah satu fitur dari desain interior kontemporer yang banyak disukai adalah “teknologi tersembunyi” yang siap membuat kagum siapapun yang melihat. Dengan semakin berkembangnya teknologi yang ada sekarang, tidak ada salahnya menambahkan teknologi dalam ruangan. Remote yang bisa mengendalikan semua peralatan elektronik, pendingin otomatis, pencahayaan yang bisa disesuaikan dengan mood, sistem keamanan, atau yang lainnya. Para Desainer terkemuka mencoba untuk membawa kontrol inovatif dalam gaya hidup masa kini dan dapat lihat seberapa banyak hal ini untuk membawa suasana kontemporer pada hunian.



### 2.1.6 Klasik Kontemporer



**Gambar 2. 22** Interior Klasik Kontemporer  
Sumber: [www. desaininterior.me](http://www.desaininterior.me) (2016)

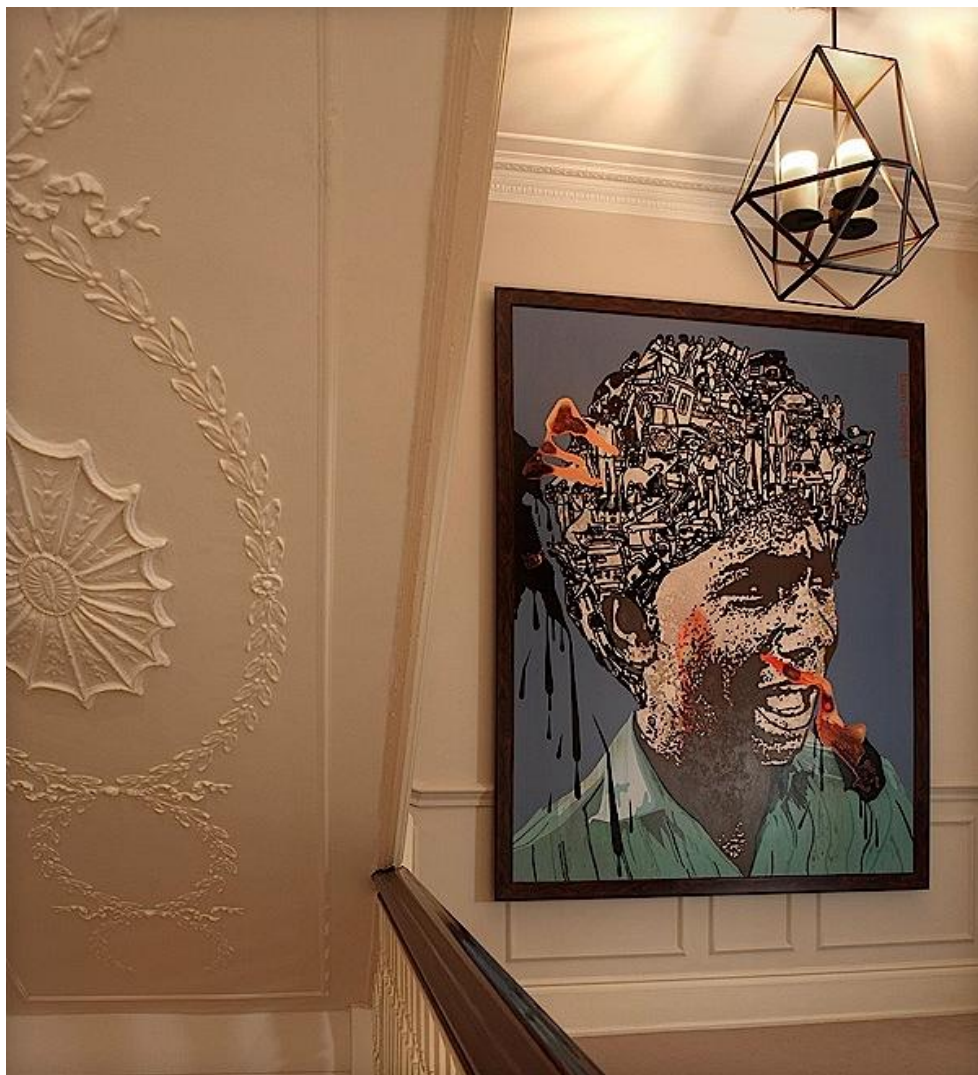


**Gambar 2. 23** Detail Interior Klasik Kontemporer  
Sumber: [www. desaininterior.me](http://www.desaininterior.me) (2016)





Jika menginginkan interior tampil mewah dan senantiasa terlihat megah, maka desain interior bergaya klasik kontemporer seperti berikut ini bisa menjadi pilihan. Gunakan desain interior bergaya klasik yang tidak terlalu memiliki banyak detail dikombinasikan dengan perabotan yang bergaya kontemporer. Selain itu tambahkan pula aksesoris ruangan dengan beragam koleksi *artwork*. Tampilan elegan yang mewah akan langsung terasa dalam interior.



**Gambar 2. 24** Detail Interior Klasik Kontemporer (2)  
Sumber: [www. desaininterior.me](http://www.desaininterior.me) (2016)



### **2.1.7 Studi Pustaka Lantai**

Pengertian lantai adalah bagian dasar sebuah ruang, yang memiliki peran penting untuk memperkuat eksistensi obyek yang berada di dalam ruang. Fungsi lantai secara umum adalah: menunjang aktivitas dalam ruang dan membentuk karakter ruang. Ketika orang berjalan di atas lantai, maka karakter yang muncul adalah: tahan lama, tidak licin dan berwarna netral (tidak dominan). Lantai rumah digunakan untuk meletakkan barang-barang seperti kursi, meja, almari, dan sebagainya serta mendukung berbagai aktivitas seperti berjalan, anak-anak berlari, duduk di lantai, dan lain-lain.

Dari sisi estetika, lantai berfungsi untuk memperindah ruang dan membentuk karakter ruang. Tema warna dan image yang ditampilkan dapat mengambil konsep apa pun sesuai karakter yang dimunculkan. Beberapa tema yang dapat diterapkan seperti etnik tradisional, modern minimalis, retro dan sebagainya.

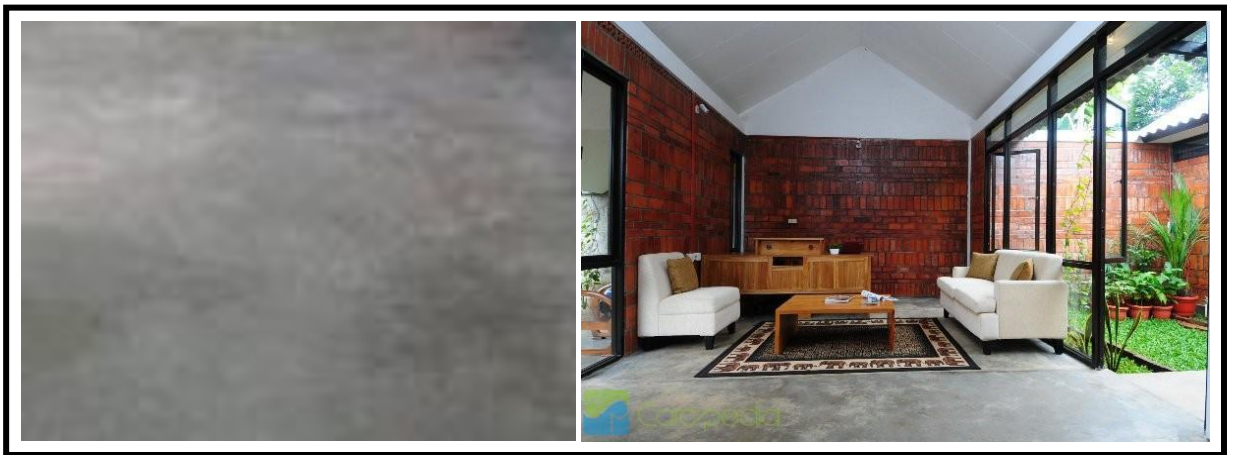
Berikut ini adalah beberapa jenis-jenis lantai dengan beragam karakteristiknya yang sering digunakan pada rumah kebanyakan:



### 1. Lantai Plester

Jenis ini tergolong paling sederhana dan paling murah, karena diperlakukan seperti saat memplester dinding dan diaci hingga halus. Namun perbedaan dengan perlakuan pada dinding adalah dilakukan langkah penggosokan lantai hingga halus dan mengkilap. Warna yang ditimbulkan sama dengan warna semen-pasir dan cenderung lebih gelap.

Pada beberapa penerapan yang dilakukan dengan merata (*covering*) pada luas ruang, memiliki kelemahan ketika terjadi retak tidak dapat diganti dengan material dan harus ditambal.

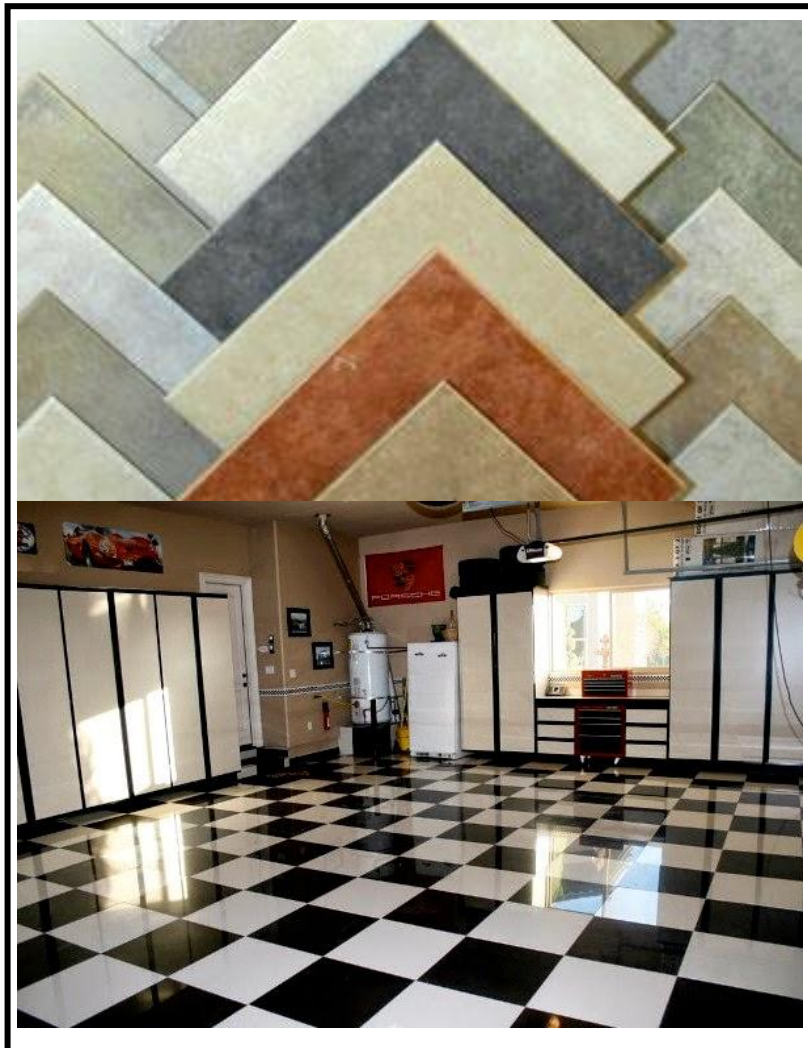


**Gambar 2. 25** Lantai plester dan penggunaanya  
Sumber: [www.carapedia.com](http://www.carapedia.com) (2016)



## 2. Lantai Keramik

Jenis lantai ini sangat lazim digunakan. Keramik punya fleksibilitas pakai tinggi dan dapat diaplikasikan pada hampir seluruh bagian rumah. Selain kuat, lantai rumah dari bahan keramik juga tidak membutuhkan pemolesan dan mudah dalam perawatannya. Kesan material keramik adalah hangat. Saat ini beragam tekstur keramik yang dijual di pasaran, yang secara visual mirip dengan jenis material lain. Misalnya: keramik bertekstur marmer, granit, kayu, batu, bata dan sebagainya.



**Gambar 2. 26** Lantai keramik dan penggunaannya  
Sumber: [www.mengaohehexa.blogspot.co.id](http://www.mengaohehexa.blogspot.co.id) (2016)





### 3. Lantai Marmer

Marmer banyak disukai karena lebih memiliki karakter dan berkelas mewah. Tekstur dan pola yang tidak teratur serta persediaan alam yang terbatas menjadikan material ini mahal. Material marmer memiliki kesan dingin dan kuat. Kelemahan marmer adalah memiliki pori-pori relatif besar. Marmer yang berpori-pori relatif besar membutuhkan perawatan ekstra. Hal ini karena marmer mudah menyerap cairan dan layaknya karpet, meninggalkan noda jika tidak cepat dibersihkan.



**Gambar 2. 27** Lantai marmer dan penggunaannya  
Sumber: [www. www.polesmarmerjakarta.co.id](http://www.polesmarmerjakarta.co.id) (2016)





#### 4. Lantai Granit

Granit memiliki pori-pori yang lebih rapat, sehingga memiliki kemungkinan yang lebih kecil untuk dimasuki air dan kotoran. Granit memiliki kesan dingin dan berkesan kokoh. Batuan granit diperoleh dari bukit atau gunung granit. Namun sejalan dengan perkembangan teknologi, saat ini juga telah disediakan granit buatan dengan motif yang lebih beraneka dan harga yang lebih murah.



**Gambar 2. 28** Lantai granit dan penggunaannya  
Sumber: [www.poles-plus.com](http://www.poles-plus.com) (2016)



## 5. Lantai Kayu

Yang paling umum adalah lantai parket (parquette), yang berasal dari kata *parquetry*. Material kayu memiliki kesan hangat dan alami. Selain berasal dari kayu solid, bahan parket saat ini juga berasal dari bahan non kayu seperti bambu. Jenis lainnya yaitu laminate yang merupakan kayu olahan yang permukaannya adalah hasil printing.



**Gambar 2. 29** Penggunaan lantai kayu  
Sumber: [www.lantaikayubali.com](http://www.lantaikayubali.com) (2016)



### 2.1.8 Studi Pustaka Dinding

Dinding adalah suatu struktur padat yang membatasi dan kadang melindungi suatu area. Umumnya, dinding membatasi suatu bangunan dan menyokong struktur lainnya, membatasi ruang dalam bangunan menjadi ruangan, atau melindungi atau membatasi suatu ruang di alam terbuka. Tiga jenis utama dinding struktural adalah dinding bangunan, dinding pembatas (*boundary*), serta dinding penahan (*retaining*).

Dinding bangunan memiliki dua fungsi utama, yaitu menyokong atap dan langit-langit, membagi ruangan, serta melindungi terhadap intrusi dan cuaca. Dinding pembatas mencakup dinding privasi, dinding penanda batas, serta dinding kota. Dinding jenis ini kadang sulit dibedakan dengan pagar. Dinding penahan berfungsi sebagai penghadang gerakan tanah, batuan, atau air dan dapat berupa bagian eksternal ataupun internal suatu bangunan.

Jenis dinding :

1. Dinding Partisi : Dinding ringan yang memisahkan antar ruang dalam. Terbuat dari gypsum, fiber, tripleks atau Duplex
2. Dinding Pembatas : Untung menandakan batas lahan. Atau bisa disebut dinding Privasi
3. Dinding Penahan : Digunakan pada tanah yang berkontur dan dibutuhkan struktur tambahan untuk menahan tekanan tanah.
4. Dinding Struktural : Untuk menopang atap dan sama sekalitidak menggunakan cor beton untuk kolom. Konstruksinya 100% mengandalkan pasangan batubata dan semen
5. Dinding Non-Struktural : Dinding yang tidak menopang beban, hanya sebagai pembatas apabila dinding di robohkan, maka bangunan tetap berdiri. beberapa material dinding non-struktural diantaranya seperti batu bata, batako, bata ringan, kayu dan kaca.



### 2.1.9 Studi Pustaka Plafon

Plafon adalah bagian dari konstruksi bangunan yang berfungsi sebagai langit-langit bangunan. Pada dasarnya plafon dibuat dengan maksud untuk mencegah cuaca panas atau dingin agar tidak langsung masuk ke dalam rumah setelah melewati atap. Namun demikian dewasa ini plafon tidak lagi hanya sekedar penghambat panas atau dingin, melainkan juga sebagai hiasan yang akan lebih mempercantik interior suatu bangunan. Plafon biasanya dibuat dengan ketinggian tertentu. Namun sebagai variasi ada juga yang dibuat tidak selalu rata. Variasi tersebut dikenal sebagai plafond drop ceiling. Plafon dibuat lebih tinggi dari yang lain.

Manfaat / kegunaan plafon antara lain sebagai berikut :

- Supaya ruangan di bawah atap selalu tampak bersih dan tidak tampak kayu dari rangka atapnya.
- Untuk menahan kotoran yang jauh dari bidang atap melalui celah-celah genteng
- Untuk menahan percikan air, agar seisi ruangan selalu terlindungi
- Untuk mengurangi panas dari sinar matahari melalui bidang atap

Bahan plafon sangat banyak ragamnya, dari kayu, multiplek,lembar semen asbes, hardbord, softboard, acoustic tile, particle board, aluminium, sampai gipsum.Pilihan yang paling murah dan baik adalah papan gipsum, karena perawatannya mudah. Berikut merupakan beberapa keuntungan bila memilih papan gipsum :

1. Harga jadi untuk 1 m<sup>2</sup> terpasang lebih murah dibandingkan denganmemakai triplek.
2. Bahannya rata, pertemuan antar papan tidak terdapat celah.
3. Bila terjadi kerusakan pada bagian tertentu, tidak diperlukan pembongkaran total, cukup bagian rusak saja yang dipotong. Lalu,potong papan gypsum yang baru, kemudian tempelkan pada



- potongan yang rusak tadi dengan menggunakan semen compound (semen pengikat bahan gipsum), pegang sebentar lalu dilepas.
4. Tahap selanjutnya adalah pemasangan list plafon. Bahan terbuat dari gipsum dengan panjang 2,5 meter. Cara pemasangannya pun menggunakan semen compound.
  5. Untuk finishing plafon, cat yang dipakai adalah cat tembok.

#### 2.1.10 Studi Furniture

Mebel atau furnitur adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. *Mebel* berasal dari kata *movable*, yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap. Sedangkan kata *furniture* berasal dari bahasa Prancis *fourniture* (1520-30 Masehi). *Furniture* mempunyai asal kata *fournir* yang artinya *furnish* atau perabot rumah atau ruangan. Walaupun mebel dan *furniture* punya arti yang beda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari, dan seterusnya.

Dalam kata lain, mebel atau furnitur adalah semua benda yang ada di rumah dan digunakan oleh penghuninya untuk duduk, berbaring, ataupun menyimpan benda kecil seperti pakaian atau cangkir. Mebel terbuat dari kayu, papan, kulit, sekrup, dll.

Mebel akan terasa fungsinya jika tidak ada di rumah. Kita akan terpaksa duduk berselonjor, tidur di lantai dan kedinginan, membuka laptop di lantai. Pakaian tergeletak di lantai. Kaki cepat kesemutan, tidur dan bekerja juga tidak nyaman, barang-barang berantakan. Terasa manfaat mebel atau *furniture*: membuat rumah kita nyaman untuk beristirahat, bekerja, serta membantu rumah kita menjadi lebih rapi.

Itu sebabnya *furniture* atau mebel berumur sangat tua dan masih bertahan hingga sekarang. Mebel tertua yang ditemukan sampai saat ini adalah mebel pada situs di Oarkney, peninggalan zaman neolithic sekitar tahun 3100–2500 SM (Sebelum Masehi





## 2.2 Studi Eksisting

Bar, Restaurant & Lounge Glamourite akan berada di lantai 7 kawasan Superblock Ciputra World Surabaya yang membuat tempat ini akan dengan mudah diakses oleh pengunjung mall dan hotel, penghuni apartemen dan SOHO juga pegawai pada Office Tower. Oleh sebab itu suasana interior yang menarik dan nyaman sesuai kriteria pengguna sangat penting dipertimbangkan dalam perencanaan pembangunannya.



**Gambar 2. 30** Lokasi eksisting Glamourite  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)



**Gambar 2. 31** Gambar perencanaan Superblock Ciputra World Surabaya  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

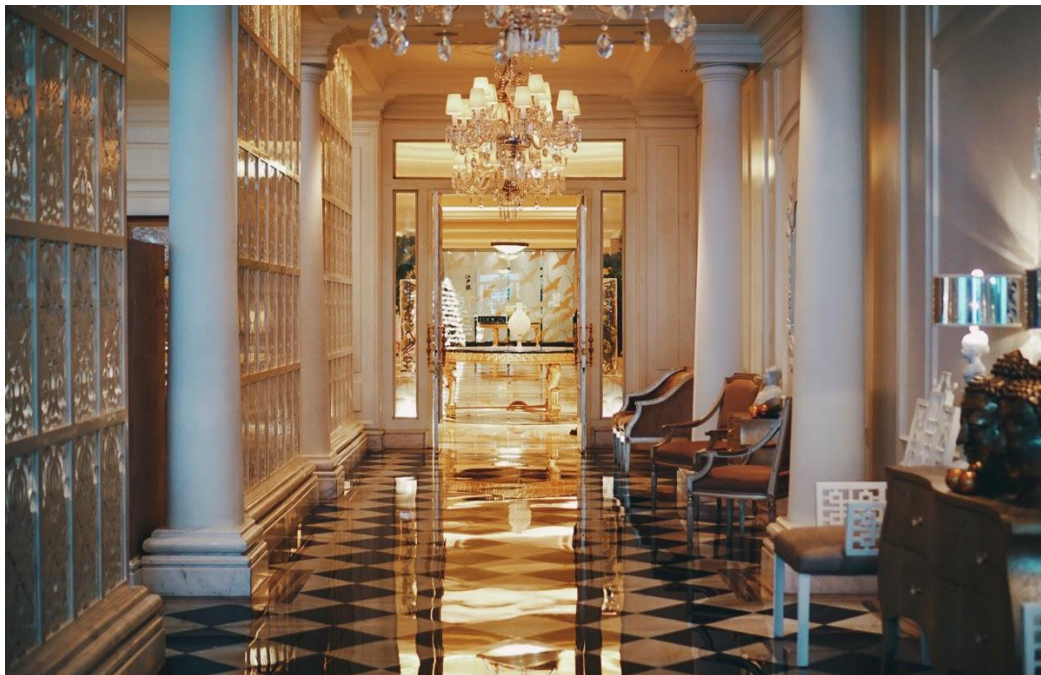


## 2.3 Studi Pemodelan

### 2.3.1 Analisa Studi Acuan

#### 2.3.1.1 Orient8 Hotel Mulia

Orient8 merupakan salah satu restoran yang berada di Hotel Mulia, Senayan. Walaupun namanya membuat kita berpikir bahwa tempat ini menyajikan menu oriental, namun rupanya Orient8 berfokus menyajikan menu makanan ala Perancis juga Pan Asia seperti Thailand, Vietnam, Singapore. Begitu masuk ke Orient8, saya dibuat takjub dengan interiornya yang mewah dan elegan dengan nuansa yang sangat Perancis. Orient8 menyajikan baik makanan ala carte maupun buffet.



**Gambar 2. 32** Jalan masuk Orient8  
Sumber : [www.eatandtreats.blogspot.co.id](http://www.eatandtreats.blogspot.co.id) (2016)

Jalan masuk ke Orient8 sangat mewah sekali. Meskipun tidak ada aturan mengenai tata cara berpakaian, kemewahan yang ditonjolkan membuat pengunjung





dengan sendirinya akan memilih pakaian terbaik mereka.



**Gambar 2. 33** Pengaturan Meja dan Kursi  
Sumber : [www.eatandtreats.blogspot.co.id](http://www.eatandtreats.blogspot.co.id) (2016)



**Gambar 2. 34** Lampu dengan finishing gold menambah kesan mewah  
Sumber : [www.eatandtreats.blogspot.co.id](http://www.eatandtreats.blogspot.co.id) (2016)





Orient8 sangat memperhatikan detail-detail pada ruangan sehingga suasana klasik dapat dinikmati tamu.



**Gambar 2. 35** Dinding dihiasi foto yang dibingkai emas  
Sumber : [www.eatandtreats.blogspot.co.id](http://www.eatandtreats.blogspot.co.id) (2016)



**Gambar 2. 36** Penggunaan gordyn  
Sumber : [www.eatandtreats.blogspot.co.id](http://www.eatandtreats.blogspot.co.id) (2016)



### 2.3.1.2 Bottega Ristorante

Bottega Ristorante Jakarta adalah sebuah restoran baru yang terinspirasi dari film drama komedi Itali pada tahun 1960. Film drama komedi ini menceritakan tentang pencarian untuk 'La Dolce Vita' - 'kehidupan yang baik'. Restoran ini didesain oleh Einstein & Associates dengan mengambil konsep dari film drama komedi ini yang dikombinasikan dengan kelas high end dan desain industrial untuk menciptakan suasana mewah dan berkelas. Restoran ini terletak di jantung ibukota Indonesia yaitu Jakarta. Bottega Ristorante menyediakan suasana khas Eropa yang baru di kawasan 'segitiga emas' distrik bisnis di Indonesia.



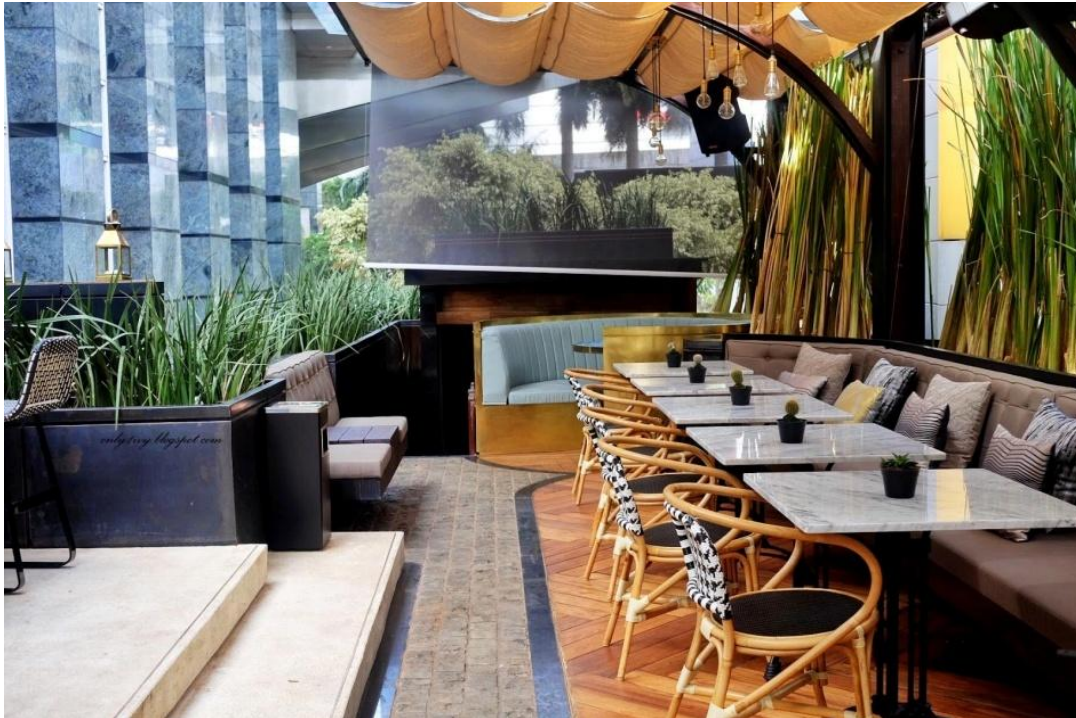
**Gambar 2. 37** Tampak depan Bottega Ristorante  
Sumber: [www.restaurantandbardesign.com](http://www.restaurantandbardesign.com) (2016)

Bottega Ristorante terletak di lantai dasar dari sebuah high rise building di kota Jakarta. Bottega mempersilahkan pengunjung untuk dapat memilih lokasi mereka, baik diluar dan dapat





merokok secara bebas, ataupun di dalam ruangan yang mana tidak diperbolehkan merokok.



**Gambar 2. 38** Bagian outdoor dari Bottega Ristorante  
Sumber: [www.restaurantandbar design.com](http://www.restaurantandbar design.com) (2016)

Dari alur masuk, kita dapat melihat di sebelah kanan adalah bagian indoor restoran sementara di sebelah kiri merupakan bagian outdoor restoran. Di bagian outdoor, terdapat meja panjang dengan menggunakan material mosaic tiles bermotif bulu merak. Pada bagian atas meja ini terdapat lampu modern yang menggantung membentuk satu pola yang menarik. Panjangnya area makan outdoor dengan lantai kayu herringbone berhenti pada sebuah sofa kuningan bulat yang nyaman dan mengarah ke ruang mesin listrik dan toilet.

Pada saat memasuki ruang interior utama, ada enam material yang dapat langsung kita lihat yaitu : baja, tembaga, kuningan, kayu, teraso, dan ubin mosaic yang mencolok. Ada sebuah bar

dan ruang makan utama didalam, sementara area outdoor terdiri dari komunal dan makan di tempat terbuka di lingkungan yang indah dari taman-taman.



**Gambar 2. 39** Bagian indoor dari Bottega Ristorante  
Sumber: [www.restaurantandbar design.com](http://www.restaurantandbar design.com) (2016)

Hal yang mendominasi di bagian indoor ini adalah pola lantai dari mosaic tiles bermotif burung merak dengan fasad tembaga yang mengarah ke arah dapur. Para desainer ini ditantang oleh bangunan yang sempit namun dapat membuat pengaturan ruang yang sangat baik dengan beberapa baris meja yang tersusun paralel.



**Gambar 2. 40** Suasana Bar di Bottega Ristorante  
Sumber: [www.restaurantandbar design.com](http://www.restaurantandbar design.com) (2016)

Sebuah bar yang elegan berdiri pada satu sisi, dan sofa tembaga bulat terletak di bawah jendela besar berada berlawanan menciptakan pemisahan antara bar dan ruang makan utama. Detail tembaga juga diterapkan pada jendela, meja bar dan langit-langit.

Menciptakan suatu pusat perhatian (focal point) diatas meja makan dengan menggantungkan banyak lampu filamen diselingi dengan setengah mangkuk lampu perak yang dapat diredupkan selama jam malam untuk membuat suasana romantis yang hangat. Ubin mosaik Ex Italian Sicis digunakan untuk menghiasi dinding, meja, dan lantai restoran sehingga membentuk pola merak dan bunga yang berkilauan.





**Gambar 2. 41** Area sofa pada bagian indoor di Bottega Ristorante  
Sumber: [www.restaurantandbar design.com](http://www.restaurantandbar design.com) (2016)

Di bagian outdoor, granit teraso dan batu kobalt dengan inlays kuningan menambah detail berkelas untuk fasad yang ditutupi oleh baja kasar. Bagian outdoor juga terlindungi dengan kanopi yang melindungi tamu dan menciptakan suasana santai dan nyaman untuk makan.

Beberapa material seutuhnya dipoles seperti tembaga dan kuningan, sementara yang lain dibiarkan secara natural. Keragaman dan fleksibilitas dalam penggunaan material menciptakan efek yang diinginkan oleh grup desainer Einsten & Associates.

Kombinasi material secara keseluruhan yaitu ; baja, tembaga, kuningan, kayu, teraso, dan mosaic tiles merupakan cara desainer mencampur desain industrial dan bahan high end.



**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**

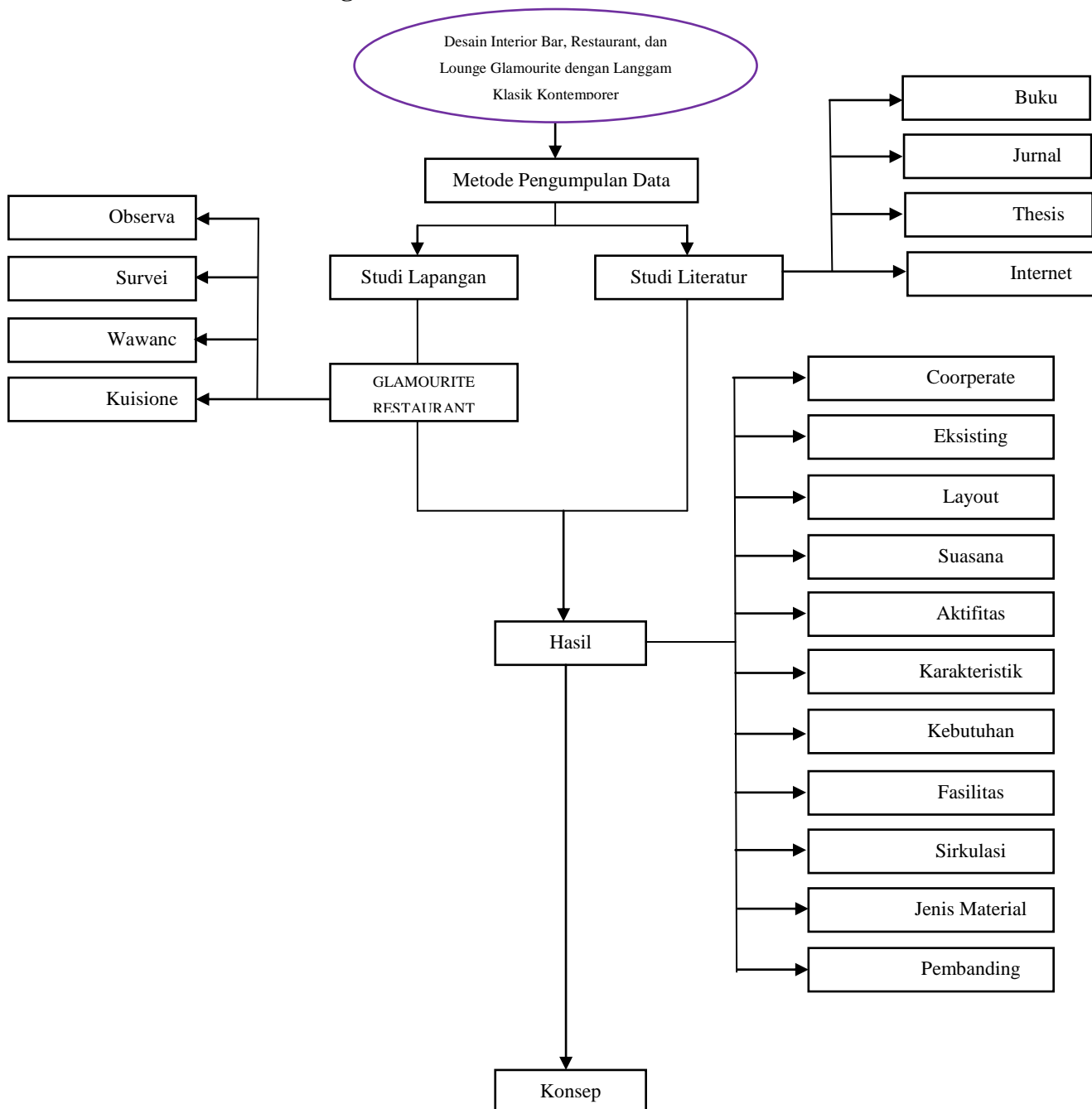




## BAB III

### METODOLOGI DESAIN

#### 3.1. Metodologi



**Bagan 3. 1** Metodologi  
Sumber: dok. pribadi penulis (2016)



### **3.2 Jenis Penelitian**

Metode yang digunakan adalah metode survey yang diharapkan mampu menjelaskan beberapa aspek penilaian terhadap kriteria-kriteria desain yang akan dibuat. Survey ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang responden rasakan sewaktu datang langsung atau pun melihat desain suatu ruang. Survey juga membantu desainer mengerti apa yang responden harapkan dari suatu desain.

### **3.3 Populasi, Sampel, dan Metode Penentuan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Populasi yang diambil adalah masyarakat pada umumnya, khususnya yang berdomisili di Surabaya

#### **3.3.2 Sampel**

Sebagai sampel, diambil 50 orang secara acak untuk menjadi responden.

#### **3.3.3. Metode Penentuan Sampel**

Berhubung karena bangunan dari Glamourite yang belum selesai dan pengguna Restaurant, Bar, & Lounge Glamourite nantinya merupakan masyarakat luas tanpa ada batasan umur dan jenis kelamin, maka sampel yaitu responden diambil secara acak.

### **3.4 Tahap Pengumpulan Data**

#### **3.4.1 Studi Literatur**

Studi literatur dibutuhkan untuk mendapatkan referensi yang menunjang dalam menentukan konsep desain interior Bar, Restoran, dan Lounge Glamourite. Studi literatur yang dibutuhkan meliputi :

- a. Standarisasi Bar, Restoran. & Lounge
- b. Aspek-aspek yang berhubungan dengan pengaruh ruang terhadap psikologis pengguna
- c. Studi literatur yang berkaitan dengan karakteristik tematik dari suatu desain interior.



Studi literatur didapatkan melalui buku, majalah, jurnal, makalah, dan internet.

### **3.4.2 Kuisisioner**

Pengumpulan data kuisisioner dilakukan untuk mendapatkan data faktual mengenai ketertarikan pengguna. Hal tersebut meliputi pendapat mengenai suatu desain, serta selera pengguna yang berkaitan dengan desain interior.

### **3.4.3 Tahap Analisa Data**

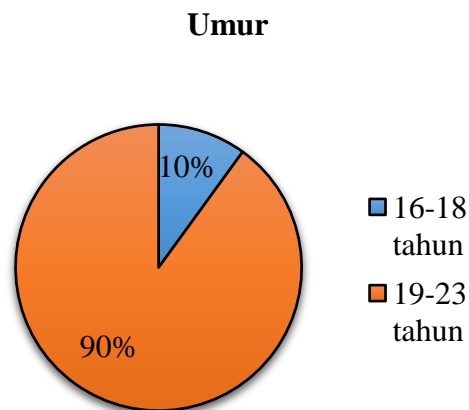
Data-data yang diperoleh melalui tahap pengumpulan yaitu data primer, dan sekunder kemudian digabungkan, dan dilakukan analisa untuk merencanakan konsep desain Bar, Restoran, & Lounge Glamourite Surabaya.

Dalam tahap analisa data terdapat dua jenis analisa yaitu pertama data yang dianalisa merupakan hasil dari data eksisting guna mendapatkan kesimpulan mengenai kebutuhan Bar, Restoran, & Lounge Glamourite baik secara fungsional ataupun untuk menambah ketertarikan pengunjung. Terakhir adalah analisa berdasarkan data acuan untuk merencanakan konsep desain.



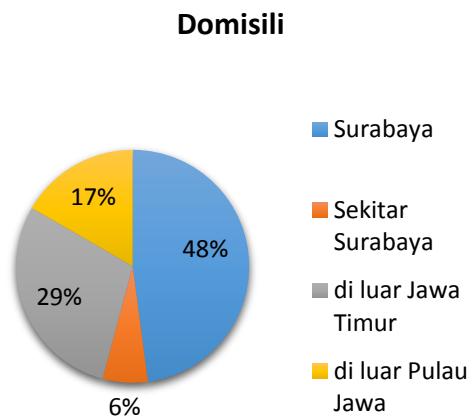
### 3.5 Analisa Karakteristik Pengguna

Berikut adalah analisa karakteristik pengguna menurut hasil kuisisioner yang telah disebar kepada 50 orang per tanggal 9 November 2015.



**Diagram 3. 1** Umur Responden

Sumber : Data Pribadi

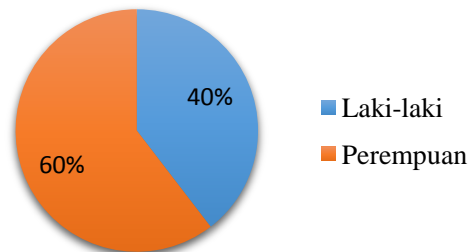


**Diagram 3. 2** Wilayah Domisili Responden

Sumber : Data Pribadi



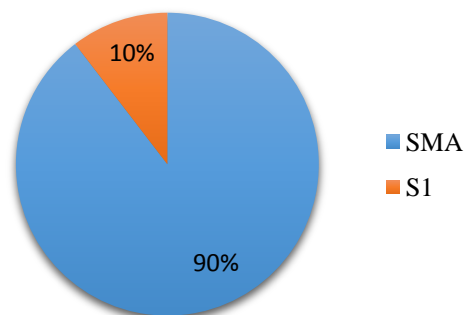
### Jenis Kelamin



**Diagram 3. 3** Jenis Kelamin Responden

Sumber : Data Pribadi

### Pendidikan Terakhir



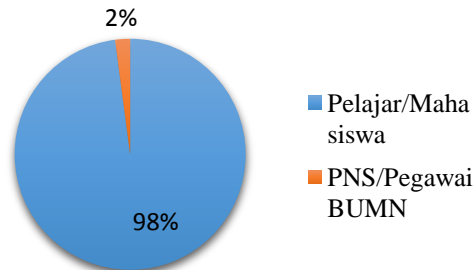
**Diagram 3. 4** Pendidikan Terakhir Responden

Sumber : Data Pribadi

Reponden mayoritas berusia 19-23 tahun yaitu berjumlah 45 orang. Responden juga mayoritas berdomisili di Surabaya yaitu sebanyak 24 orang. Responden mayoritas berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 30 orang. Pendidikan terakhir responden mayoritas adalah tamatan SMA yaitu sebanyak 45 orang.



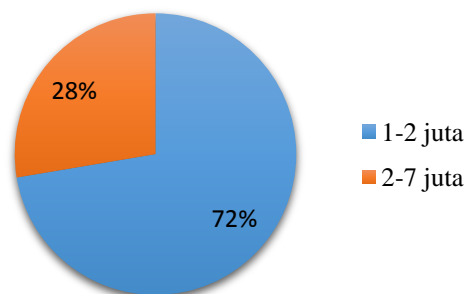
### Status Pekerjaan



**Diagram 3. 5** Status Pekerjaan Responden

Sumber : Data Pribadi

### Penghasilan per bulan



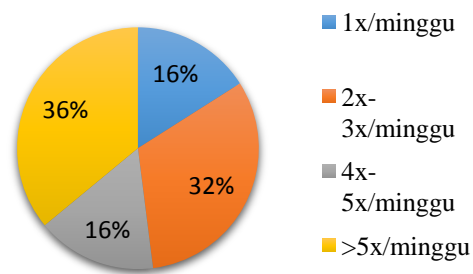
**Diagram 3. 6** Penghasilan per bulan Responden

Sumber : Data Pribadi

Dari diagram 4.5 dan 4.6 diketahui tingkat pekerjaan dan ekonomi dari responden. 49 orang dari responden merupakan seorang pelajar/mahasiswa. Penghasilan per bulan dari responden mayoritas adalah 1-2 juta rupiah yaitu 36 orang.



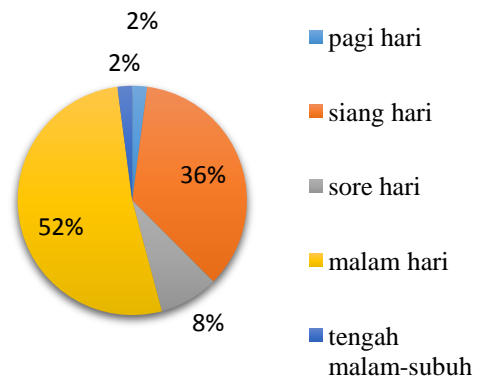
**Seberapa sering Anda makan  
di luar rumah?**



**Diagram 3. 7** Intensitas Responden Makan di Luar Rumah

Sumber : Data Pribadi

**Kapan biasanya Anda makan  
di luar rumah?**



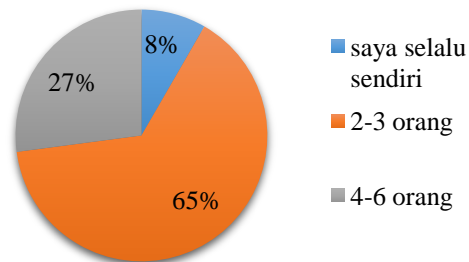
**Diagram 3. 8** Waktu Responden Memilih Makan di Luar Rumah

Sumber : Data Pribadi





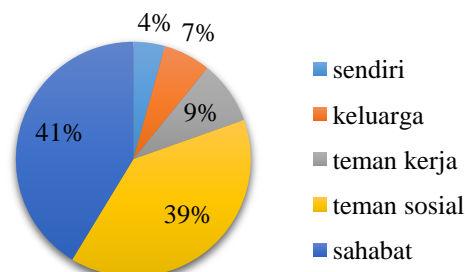
**Biasanya berapa orangkah  
yang makan diluar bersama  
Anda?**



**Diagram 3. 9** Kuantitas Orang yang Makan Bersama Responden

Sumber : Data Pribadi

**Siapakah teman yang selalu  
menemani makan di luar?**



**Diagram 3. 10** Hubungan Responden

Sumber : Data Pribadi

Diagram 3.7 - 3.10 mengungkapkan tingkat kuantitas Responden mengunjungi sebuah tempat makan beserta detail waktu dan berapa banyak orang yang diajak. Mayoritas responden yaitu 18 orang makan diluar rumah lebih dari 5x dalam satu minggu . Mayoritas Responden makan diluar rumah pada malam hari sebanyak 21 orang. Mayoritas responden makan diluar rumah mengajak 1-2 orang sahabatnya.



## BAB IV

### ANALISA

#### 4.1 Analisa Corporate Image

Analisa ini dilakukan untuk mencapai tujuan desain yaitu sesuai dengan corporate image

##### 4.2.1 Analisa PT. Ciputra Development Tbk



**Gambar 4. 1** Logo PT Ciputra Development Tbk  
Sumber : [www.ciputradevelopment.com](http://www.ciputradevelopment.com) (2016)

#### *Visi*

"Untuk mengembangkan kelompok usaha properti yang berusaha pada keunggulan dan inovasi dan memberikan kehidupan yang lebih baik bagi masyarakat serta membawa kesejahteraan dan kemakmuran bagi stakeholders."

#### *Misi*

"Untuk menjadi yang terdepan dalam bisnis properti dengan berusaha untuk melakukan yang terbaik, untuk menjadi profesional dan menguntungkan, sehingga menjadi konsumen pilihan pertama, karyawan yang paling menarik dan menantang tempat kerja, pemegang saham investasi yang paling menguntungkan dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap bangsa."

#### *Philosophy:*

"Integritas, Profesionalisme, Kewirausahaan"

Sebagai perusahaan properti terkemuka di Indonesia, PT Ciputra Development Tbk ( "Perseroan") dipelopori oleh Dr (HC) Ir.Ciputra dan keluarga dari perkembangan perusahaan proyek properti perumahan dan komersial skala besar dan akhirnya berkembang dan



diakui sebagai perusahaan properti terkemuka di Indonesia. Dengan menerapkan strategi yang tepat ditambah dengan kinerja *directional*, Perusahaan saat ini memiliki sejumlah besar portofolio dan tanah yang membawa Perseroan menjadi salah satu yang terbesar dan paling terdiversifikasi perusahaan properti di Indonesia dalam hal produk, lokasi, dan segmen pasar. Awalnya, perusahaan ini didirikan dengan nama PT Citra Habitat Indonesia pada tanggal 22 Oktober 1981. Sebagai perusahaan yang tumbuh, Perseroan mengubah namanya menjadi PT Ciputra Development pada tanggal 28 Desember 1990 dan dilakukan Penawaran Umum Perdana (IPO) pada tahun 1994. Dalam 1999, PT Ciputra Surya, anak perusahaan yang juga dilakukan IPO yang diikuti oleh PT Ciputra Property pada tahun 2007

Perusahaan telah dikenal secara luas dan mendapatkan kepercayaan dari masyarakat melalui pengembangan 70 proyek yang tersebar di 30 kota besar di seluruh Indonesia yang meliputi perumahan, apartemen, gedung perkantoran, pusat perbelanjaan, hotel, Lapangan Golf, rumah sakit. Perusahaan telah berhasil diterapkan keunggulannya dari berbagai konsep yang unik dan modern dalam semua arsitektur yang proyek properti perumahan dan komersial. Perusahaan mengelola proyek-proyek dengan terus-menerus menekankan kualitas dan keindahan sementara mencapai target. Oleh karena itu Perseroan berhasil diakui oleh masyarakat luas sebagai perusahaan properti terkemuka melalui nilai-nilai utama Perseroan yang Integritas, Profesionalisme, dan Kewirausahaan.



#### 4.2.2 Analisa PT Ciputra Surya Tbk



**Gambar 4. 2** Logo PT Ciputra Surya Tbk  
Sumber : [www.ciputrasurya.com](http://www.ciputrasurya.com) (2016)

##### Visi & Misi Perusahaan

Jumlah penduduk yang besar dan pertumbuhan ekonomi yang tinggi di Indonesia membuat kebutuhan tempat tinggal yang lebih baik dan juga tempat kerja dan tempat-tempat rekreasi di kota-kota besar di Indonesia. Misi kami adalah untuk menjadi yang terdepan dalam bisnis properti dalam desain, kualitas dan profitabilitas, sehingga akan menjadi 'pilihan pertama, pemegang saham pelanggan investasi yang paling menguntungkan, dan yang paling menarik dan challenging kerja karyawan.

Perusahaan ini didirikan pada tahun 1989 berdasarkan Akta Pendirian No. 1, tanggal 1 Maret 1989, dan Akta revisi No. 14, tanggal 21 November 1989, kedua dibuat di hadapan Hobropoerwanto, SH, notaris berkedudukan di Jakarta. Akta Pendirian ini disahkan oleh Menteri Kehakiman Republik Indonesia dengan Keputusan Nomor C2-546.HT.01.01.th.90 tanggal 3 Februari, 1990, yang terdaftar di Jakarta Selatan Agung No. 192, pada 21 Februari, 1990, diumumkan dalam Berita Negara No. 86, pada tanggal 26 Oktober 1990, Tambahan Nomor 4424.

Anggaran Dasar Perseroan telah diubah seluruhnya sesuai dengan Hukum Perusahaan No 40 Tahun 2007 berdasarkan Rapat Umum Pemegang Saham Luar Biasa (RUPSLB) No. 141, tanggal 24 Juni 2008, di depan Dr. Misahardi Wilamarta, SH, MH, M.Kn., LLM, notaris berkedudukan di Jakarta. Akta tersebut telah disahkan oleh Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia dengan



Surat Keputusan No. AHU-90666.AH.01.02.Th 2008 tanggal 27 November 2008, diumumkan dalam Berita Negara No. 17, tanggal 25 Februari 2010 Tambahan No. 1960. (Akta No. 141/2008 ").

"Setelah Kesuksesan CitraRaya Township, Disebut Saat Sebagai CitraLand Surabaya, Perusahaan Masih Kembangkan Bisnis Its Untuk Beberapa Kota Besar Di Indonesia"

Perusahaan ini didirikan dengan nama PT Bumi Citra Surya dan memprakarsai pembangunan kota mandiri di Surabaya pada tahun 1989. Pada tahun 1993, proyek pertama dan terbesar dari Perusahaan, CitraLand Surabaya diluncurkan dan terus berkembang sampai sekarang. Menyusul keberhasilan CitraLand Surabaya, manajemen puncak perusahaan lebih percaya diri untuk mengembangkan usahanya ke daerah lain yang memiliki potensi tinggi dalam industri real estate. Mulai dari Surabaya, Proyek Perusahaan sekarang dapat ditemukan di kota-kota besar seperti Sidoarjo, Bandar Lampung, Pandaan, Semarang, Kendari, Denpasar, Yogyakarta, Palu, Medan dan yang terbaru, Makassar.

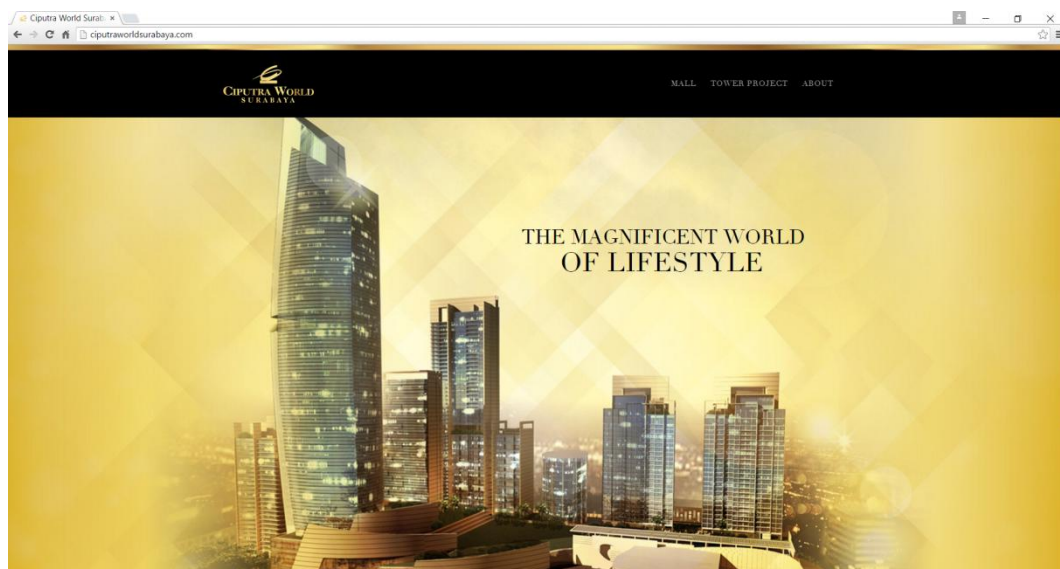
Perusahaan tidak hanya fokus dalam pengembangan perumahan, Perseroan juga mengembangkan proyek superblok di Surabaya, yang dikenal sebagai Ciputra World Surabaya. Proyek ini diluncurkan pada tahun 2007, dikembangkan melalui 5 tahap yang terdiri dari The Via dan The Vue dan Voila apartemen, SkyLoft dan VieLoft SOHO, Ciputra World Mall, Ciputra World Hotel dan Office Dunia Ciputra. Di kuartal 3 tahun 2015, Perusahaan successfully meluncurkan proyek reklamasi pertama Ciputra Group, The Centrepont of Indonesia dengan luas 157 hektar yang 50 hektar akan diberikan kepada Pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan dan 107 hektar sisanya dikembangkan sebagai CitraLand Kota Losari Makassar.



#### 4.2.3 Analisa Ciputra World Surabaya



**Gambar 4. 3** Logo Terbaru Ciputra World Surabaya  
Sumber : ciputraworldsurabaya.com (2016)



**Gambar 4. 4** Tampilan website Ciputra World Surabaya  
Sumber : ciputraworldsurabaya.com (2016)

Ciputra World Surabaya berlokasi di CBD Mayjen Sungkono Surabaya, dibangun dengan konsep Superblock yang berdiri diatas lahan seluas 9 Hektar akan menjadi salah satu superblock terbesar di Indonesia. Superblock yang terdiri dari Mall Ciputra World, Ciputra





World Hotel, Skyloft-SOHO, dan The Voila Apartment akan melengkapi Ciputra World sebagai fungsi entertaining, perhotelan, perkantoran, dan hunian. Superblock ini bakal memenuhi kebutuhan akan hunian yang nyaman dan berkelas, sekaligus tempat kerja, serta pusat gaya hidup seperti tempat belanja dan rekreasi. Benar-benar akan menghadirkan a world in one project.

Masterplan dan desain superblock Ciputra World dirancang DP Architect Singapura. Pengalaman mereka dalam menciptakan masterplan superblock di berbagai kota di dunia, termasuk Singapura dan Jakarta berhasil menciptakan image Ciputra World yang modern, artistic dan cocok dengan karakter masyarakat Surabaya.

Ciputra World merupakan satu-satunya superblock di Surabaya yang memiliki perencanaan sejak awal yang terintegrasi dengan baik. Hal tersebut membuat tahap demi tahap pembangunan berlangsung lancar tanpa mengganggu operasional properti yang berjalan.

#### **4.2.3.1 Analisa Bentuk Logo**

Logo dari Ciputra World Surabaya terdiri dari garis lengkungan menyerupai lingkaran dan garis lurus. Garis lengkung disini memiliki arti keanggunan dan dinamis yang merupakan konsep dari Ciputra World Surabaya, sedangkan garis lurus memiliki arti kekuatan. ([www.klopedia.com](http://www.klopedia.com))

#### **4.2.3.2 Analisa Warna Logo**

Logo terbaru dari Ciputra World Surabaya adalah warna latar hitam sedangkan warna logo dan tulisan berwarna emas.

Menurut [www.thelogofactory.com/](http://www.thelogofactory.com/), warna hitam pada logo memiliki arti canggih, mewah, formalitas, gaya, elegan, mahal, berwibawa.



Hitam digunakan oleh merek-merek high-end sebagai utama atau dipasangkan dengan warna lain.

Menurut [www.empower-yourself-with-color-psychology.com](http://www.empower-yourself-with-color-psychology.com), warna emas pada logo memiliki arti:

- Sukses: emas berkaitan dengan prestasi dan kemenangan, pemenang.
- Kekayaan: emas menyiratkan kemewahan, kekayaan materi dan pemborosan.
- Prestise dan mewah: emas dikaitkan dengan kecanggihan, keanggunan, nilai, kualitas dan status.

### 4.3 Analisa Eksisting

Dikarenakan Glamourite sedang dalam proses pembangunan, maka analisa eksisting dilakukan melalui studi aktifitas dan studi kebutuhan ruang.

#### 4.3.1 Studi Aktifitas

**Tabel 4. 1** Studi Aktifitas Pengunjung di area Restoran, Lounge, dan Bar

Nama Ruang	Pengguna	No.	Aktivitas	Keterangan (kebutuhan)
Restoran	Tamu	1	Duduk	Kursi
		2	Membaca menu dan memesan makanan	Meja
		3	Bernyanyi	Area kosong
		4	Bermain piano	Piano
	Staff	1	Melakukan pemesanan	Check Table
		2	Mencetak bill	Check Table
		3	Duduk	Kursi
Lounge	Tamu	1	Duduk	Kursi/Sofa
		2	Membaca menu dan memesan makanan	Meja
		3	Bernyanyi	Area kosong
		4	Bermain piano	Piano
	Staff	1	Melakukan pemesanan	Check Table
		2	Mencetak bill	Check Table



		3	Duduk	Kursi
Bar	Tamu	1	Duduk	Bar tool/Kursi
		2	Memesan menu makanan/minuman	Bar table/ Meja
	Staff	1	Melakukan pemesanan	Check Table
		2	Mencetak bill	Check Table
		3	Duduk	Kursi

Sumber: dokumen penulis (2016)

### 4.3.2 Studi Kebutuhan Ruang

**Tabel 4. 2** Studi kebutuhan Ruang Restoran

Nama Ruang	Aktivitas	Furniture	Jlh	Dimensi (m)	Luas Kebutuhan Furniture (m2)	Rasio		Luas Kebutuhan Ruang (m2)
						Furniture	Sirkulasi	
Restoran	Duduk	Kursi	80	0.56 x 0.50	0.28	1	2	44.8
	Makan	Meja Kotak	15	0.92 x 0.92	0.85	1	2	25.5
		Meja Bundar	6	d 0.92	0.66	1	2	7.92
		Meja Panjang	1	7.8 x 1.5	11.7	1	1	11.7
	Berjalan	Area kosong	80	1.0 x 1.0	1.0	1	3	240
	Bernyanyi	Area kosong	2	1.0 x 1.0	1.0	1	3	6.0
	Bermain Piano	Grand Piano	1	2.0 x 2.0	4.0	1	1	4.0
		Bangku	1	1.0 x 0.5	0.5	1	2	1.0
	<b>Total</b>							340.92

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis (2016)



Luas Ruang Restoran jika dihitung menggunakan bantuan Autocad adalah 384.35 m<sup>2</sup> sementara luas kebutuhan ruangan yang diperlukan hanya 340.92 m<sup>2</sup>, maka area ini cukup bahkan berlebih untuk melakukan aktivitas dan sebagai tempat furniture diletakkan.

**Tabel 4. 3** Studi Kebutuhan Ruang Lounge

Nama Ruang	Aktivitas	Furniture	Jlh	Dimensi (m)	Luas Kebutuhan Furniture (m2)	Rasio		Luas Kebutuhan Ruang (m2)
						Furniture	Sirkulasi	
Lounge	Duduk	Arc Sofa	7	2.1 x 0.6	1.26	1	2	17.64
		Single Sofa	14	0.48 x 0.56	0.27	1	2	7.56
		Meja Bundar	7	d 0.8	0.50	1	2	7.00
	Berjalan	Area kosong	46	1.0 x 1.0	1.0	1	3	138.00
	Bernyanyi	Area kosong	1	1.0 x 1.0	1.0	1	3	3.00
	Bermain Piano	Grand Piano	1	2.0 x 2.0	4.0	1	1	4.00
		Bangku	1	1.0 x 0.5	0.5	1	2	1.00
	(Area) Check Table	Meja	1	(2 x 4) + 1.35	9.35	1	1	9.35
		Kursi	2	0.5 x 0.5	0.25	1	2	1.00
	Menuju Lantai 2	Tangga + Lift	1	dihitung menggunakan bantuan Autocad				35.35
	Menunggu lift	Area kosong	5	1.0 x 1.0	1.0	1	3	15.00
<b>Total</b>								<b>238.9</b>

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis (2016)



Luas Ruang Lounge jika dihitung menggunakan bantuan Autocad adalah  $354.88 \text{ m}^2$  sedangkan luas kebutuhan ruangan yang diperlukan hanya  $238.9 \text{ m}^2$ , maka area ini cukup bahkan berlebih untuk melaksanakan aktivitas dan sebagai tempat furniture diletakkan.

**Tabel 4. 4** Studi kebutuhan Ruang Bar

Nama Ruang	Aktivitas	Furniture	Jlh	Dimensi	Luas Kebutuhan Furniture (m2)	Rasio		Luas Kebutuhan Ruang (m2)
						Furniture	Sirkulasi	
Bar	Duduk	Kursi	80	0.56 x 0.50	0.28	1	2	44.8
	Makan	Meja Kotak	15	0.92 x 0.92	0.85	1	2	25.5
		Meja Bundar	6	d 0.92	0.66	1	2	7.92
		Meja Panjang	1	7.8 x 1.5	11.7	1	1	11.7
	Berjalan	Area kosong	80	1.0 x 1.0	1.0	1	3	240
	Bernyanyi	Area kosong	2	1.0 x 1.0	1.0	1	3	6.0
	Bermain Piano	Grand Piano	1	2.0 x 2.0	4.0	1	1	4.0
		Bangku	1	1.0 x 0.5	0.5	1	2	1.0
	<b>Total</b>							340.92

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis (2016)

Luas Ruang Restoran jika dihitung menggunakan bantuan Autocad adalah  $552.19 \text{ m}^2$  sedangkan luas kebutuhan ruangan yang diperlukan hanya  $340.92 \text{ m}^2$ , maka area ini cukup bahkan berlebih untuk melakukan aktivitas dan sebagai tempat furniture diletakkan.



## **BAB V**

### **KONSEP**

#### **5.1 Objek Desain**

Bar, Restaurant & Lounge Glamourite akan berada di lantai 7 kawasan Superblock Ciputra World Surabaya yang membuat tempat ini akan dengan mudah diakses oleh pengunjung mall dan hotel, penghuni apartemen dan SOHO juga pegawai pada Office Tower. Oleh sebab itu suasana interior yang menarik dan nyaman sesuai kriteria pengguna sangat penting dipertimbangkan dalam perencanaan pembangunannya.

#### **5.2 Konsep Makro**

Bar, Restaurant & Lounge sudah seharusnya memiliki karakteristik interior yang unik dan menarik sebagai daya tarik pengunjung. Apalagi di era media sosial saat ini, kebanyakan masyarakat akan langsung tertarik begitu melihat tampilan foto yang indah dari suatu tempat. Karakteristik interior yang kuat akan mampu membawa suasana menarik yang berbeda dari tempat lain walaupun memiliki fungsi yang sama.

Berdasarkan wawancara dengan pemilik proyek disebutkan bahwa suasana yang ingin ditawarkan melalui Bar, Restaurant & Lounge ini adalah suasana mewah, modern, dan alami. Pada bagian ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai konsep/langgam yang akan diambil berdasarkan suasana yang ingin diciptakan. Berdasarkan judul laporan riset ini, konsep umum dari perancangan tempat ini akan fokus kepada permainan pencahayaan dan pengaturan penghawaan sebagai faktor penunjang kenyamanan pengunjung.

##### **5.2.1 Klasik**

Unsur glamour/mewah merupakan salah satu keuntungan dari konsep/langgam klasik. Pada langgam klasik keseimbangan visual, susunan, dan simetri dengan rincian detail baik dalam struktur furnitur,





pencahayaannya, dll serta dalam set sangat diutamakan, juga cetakan tetapi tetap mendalami tradisi dengan unsur utama yaitu titik fokus yang besar. Perabotan adalah "seni" dengan penerapan ukiran atau hiasan yang rinci. Material pada lantai umumnya menggunakan marmer, granit, atau kayu (parket) yang sering dipadukan dengan berbagai macam karpet. Plafon yang dibentuk ataupun dikreasikan dengan ukiran baik sebagai lis saja ataupun sebagai focal point. Bentuk plafon yaitu plafon flat (rata) atau drop ceiling. Langgam ini menggunakan lampu kristal besar sebagai lampu hias. Untuk keseluruhan interior menggunakan warna-warna seperti coklat muda, coklat tua, emas, krem, atau putih. Langgam klasik menggunakan trails kotak-kotak pada bagian jendela dan pintu. Memiliki bukaan-bukaan yang besar pada salah satu sisi ruangan. Umumnya untuk bukaan besar seperti jendela yang menggunakan kaca transparan digunakan kain gordyn tebal atau jika menggunakan kaca stained glass gordyn sama sekali tidak digunakan.



### 5.3 Konsep Mikro

#### 5.3.1 Konsep Furniture

##### 5.3.1.1 Restoran



**Gambar 5. 1** *Elliot Chair in Piracucu Fish*  
Sumber : [www.kellywreastler.com](http://www.kellywreastler.com) (2016)



**Gambar 5. 2** *Studio Dining Chair*  
Sumber : [www.kellywreastler.com](http://www.kellywreastler.com) (2016)



**Gambar 5. 3** *Sophia Round Table in Espresso by Redford House*  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)

Pada area restaurant, furniture yang digunakan lebih menonjolkan kesan mewah dan berkelas. Pemilihan bentuk, warna dan material sangat dipertimbangkan kualitasnya. Bentuk furniture yang berseni, upholstery yang gloss, dan perpaduan warna hitam dan emas pada furniture memperkuat kesan mewah.

#### 5.3.1.2 Lounge



**Gambar 5. 4** *Navy Arc Sofa by Bourgeois Bohème*  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)



**Gambar 5. 5** *Fuschia Chair by Crate and Barrel*  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)



**Gambar 5. 6** *Coffee Table*  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)



Furniture pada area Lounge lebih ekspresif secara bentuk dan warna. Bentuk furniture di area ini didominasi oleh lingkaran. Warna pada furniture dipilih warna-warna yang terang sehingga terlihat lebih menarik. Material yang digunakan sebagai upholstery adalah velvet dan pada bagian pondasi furniture menggunakan kayu dan tembaga.

#### 5.3.1.3 Bar



**Gambar 5. 7** *Chandra Bar Chair*  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)



**Gambar 5. 8** Countertops bar tabble mengikuti dinding dan lantai area bar  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)



**Gambar 5. 9** *Fuschia Chair by Crate and Barrel*  
(yang upholstery nya akan diganti dengan kain velvet berwarna emerald dan maroon)  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)

Furniture area Bar juga akan menampilkan kesan mewah dan unik dengan penggunaan material concrete, stainless steel dan tembaga/copper. Concrete digunakan untuk membuat kesan masculine, sementara upholstery dengan kain velvet berwarna emerald digunakan untuk membuat kesan feminim dan menonjolkan kesan mewah.

### 5.3.2 Konsep Warna

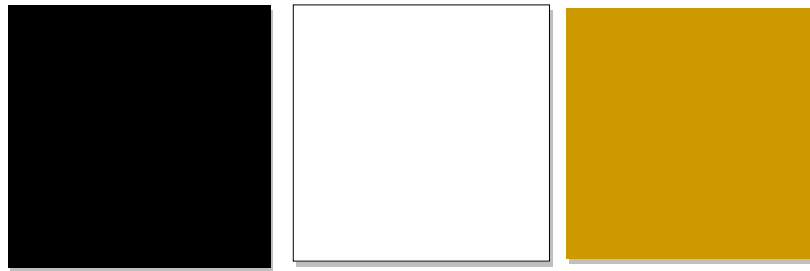
Pada area *Restaurant* konsep warna yang digunakan lebih menonjolkan kesan mewah sehingga warna-warna yang digunakan adalah hitam, putih, dan gold dengan sentuhan ungu. Sementara pada bagian *Lounge* kesan yang lebih ditonjolkan adalah modern, sehingga warna-warna yang digunakan adalah hitam dan emas dengan focal pointnya adalah *fuschia* dan *navy*. Pada area *Bar* konsep warna yang digunakan adalah





*creme* dan emas dengan sentuhan *emerald*. Warna coklat tua digunakan untuk menegaskan kesan *mature/dewasa*, emas menegaskan kemewahan dan *saphire blue* membuat kesan *fun*.

Warna dasar (utama) yang digunakan pada setiap ruang :

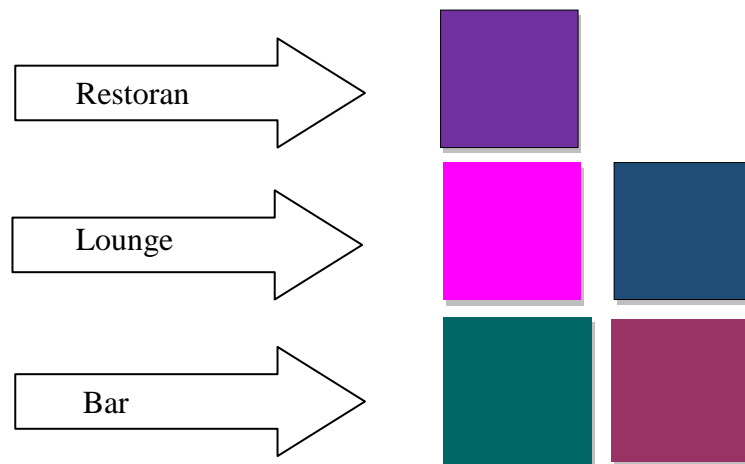


Hitam

Putih

Emas

Warna sekunder pada masing-masing ruang:





### 5.3.3 Konsep Dinding

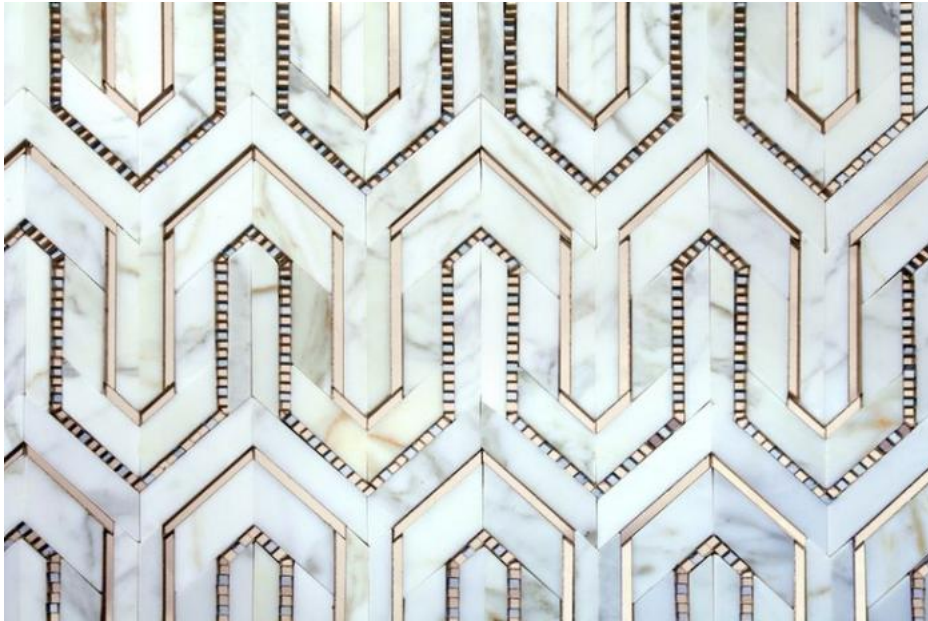
#### 5.3.3.1 Restoran



**Gambar 5. 10** Aksentuasi berbentuk belah ketupat pada dinding  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)



**Gambar 5. 11** Panel-panel dinding putih diselingi dengan pabel emas  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)



**Gambar 5. 12** *Mosaic Tiles Allure by AKDO*  
Sumber : [www.lonny.com](http://www.lonny.com) (2016)

Area Restaurant menggunakan dinding berwarna hitam, baik menggunakan material cat ataupun metal. Warna gelap pada dinding akan menimbulkan kesan modern dan mendukung efek pencahayaan. Pada beberapa bagian dinding juga diberi panel kaca sebagai kombinasi. Pada salah satu dinding diaplikasikan mosaic tiles Allure by AKDO dan diberi lambang Glamourite. Warna terang pada mosaic akan menjadi focal point tersendiri ari ruangan ini.



### 5.3.3.2 Lounge



**Gambar 5. 13** Dinding putih diberi panel putih  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)



**Gambar 5. 14** Dinding diberi ukiran bunga pada panel dinding bagian bawah  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)

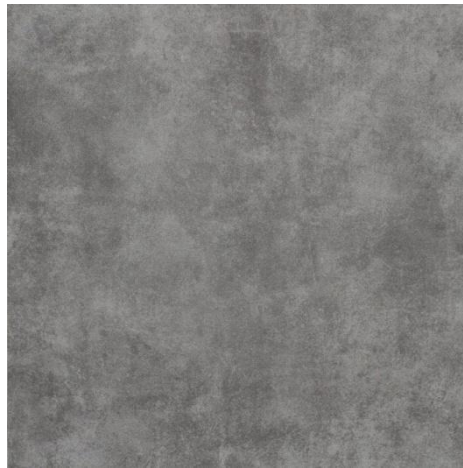
Area Lounge akan menggunakan dinding berwarna putih yang dipadukan dengan panel dinding dan ukiran. Kombinasi dinding putih dan lantai hitam akan menghadirkan suasana klasik dan hidden lamp akan membuat suasana lebih modern. Dengan adanya pembagian warna dan efek lampu akan membuat ruangan terlihat lebih hidup.



#### 5.3.3.3 Bar



**Gambar 5. 15** Dinding berwarna putih diberi panel putih dan gold  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)



**Gambar 5. 16** Dinding rak bar menggunakan *polished concrete*  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)

Area Counter Bar menggunakan dinding polished concrete untuk menonjolkan kesan lebih masculine, sedangkan pada sitting area menggunakan dinding plaster putih dengan panel putih dan gold untuk kesan lebih klasik.



### 5.3.4 Konsep Lantai

#### 5.3.4.1 Restoran



**Gambar 5. 17** Tiles kombinasi hitam, abu-abu, dan emas dengan finishing gloss  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)

Area Restaurant menggunakan tiles kombinasi hitam dan emas dengan finishing gloss. Warna hitam dan emas dengan finishing gloss memperkuat kesan mewah, namun bentuk persegi dari tiles menimbulkan sentuhan modern.





#### 5.3.4.2 Lounge

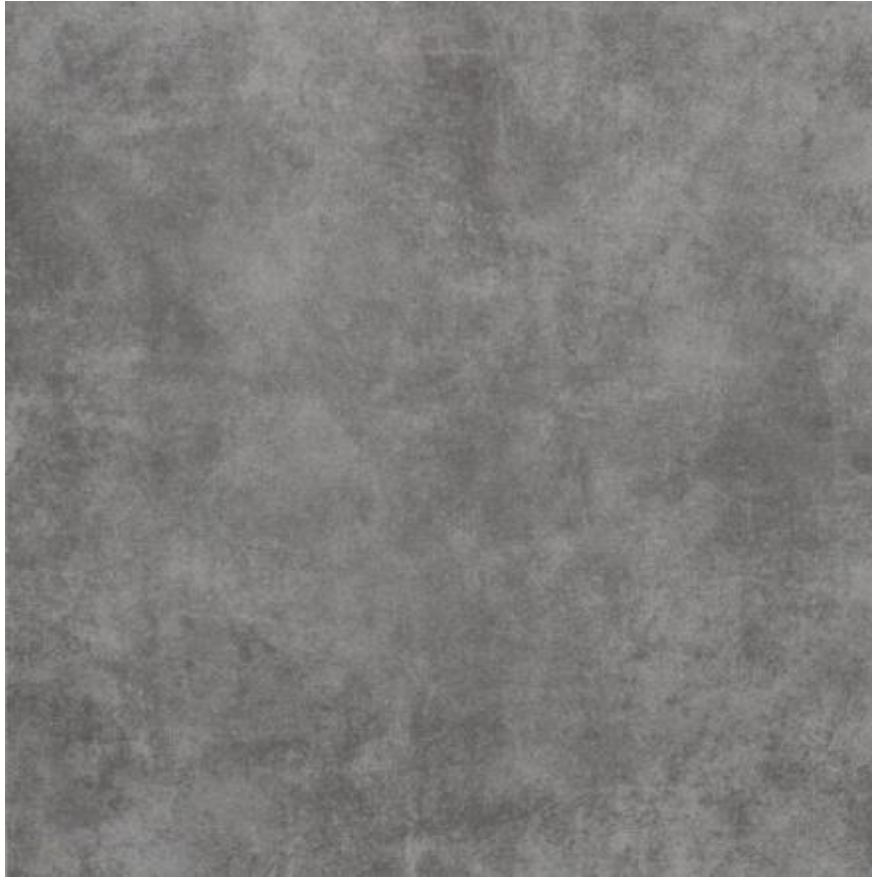


**Gambar 5. 18** Perpaduan keramik hitam gloss dan parket kayu coklat tua dan muda  
Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)

Area Lounge keseluruhannya akan menggunakan marble hitam dengan finishing gloss, namun pada beberapa area grand piano diberi perpaduan dengan parket kayu coklat tua dan coklat muda.



#### 5.3.4.3 Bar



**Gambar 5. 19** *Polished Concrete* digunakan pada keseluruhan lantai dipadukan dengan keramik hitam gloss  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)

Area Bar menggunakan lantai konkrit dengan finishing *matte* yang dipadukan dengan keramik hitam dengan finishing *gloss*.



### 5.3.5 Konsep Plafon

#### 5.3.5.1 Restoran, Lounge, dan Bar



**Gambar 5. 20** Plafon dibentuk dengan ketinggian berbeda  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)

Pada bagian Lounge diberi bentukan kotak-kotak yang menonjol, keseluruhan plafon ini berwarna putih.



### 5.3.4 Konsep Pencahayaan

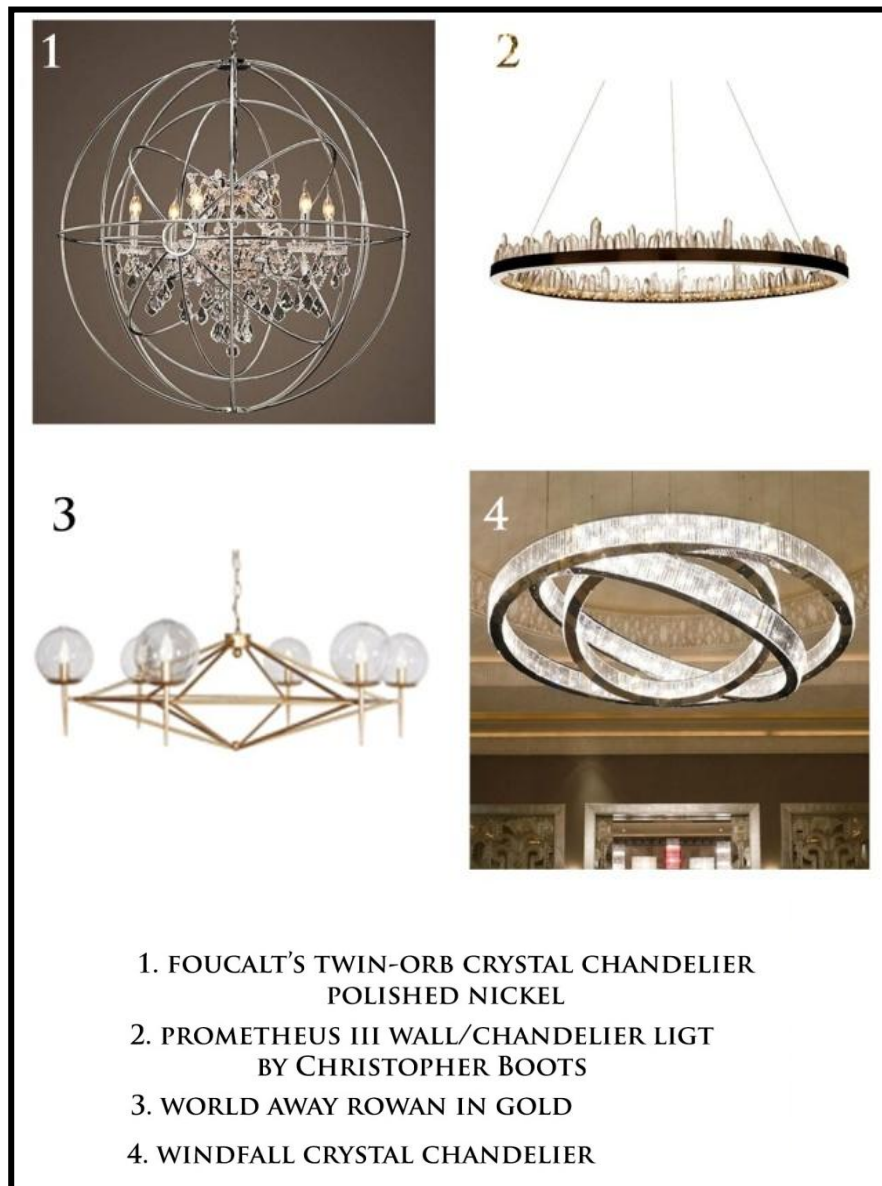
#### 5.3.4.1 Restoran , Lounge, dan Bar



**Gambar 5. 21** Downlight berbentuk kotak  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)



**Gambar 5. 22** *Spotlight*  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)



**Gambar 5. 23** Contoh lampu gantung yang digunakan  
Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2016)

Ketiga ruangan ini akan menggunakan beberapa lampu gantung (chandelier) sebagai elemen estetis pada ruangan ini. Namun untuk penerangan umum , ruangan ini akan menggunakan downlight kotak.





### 5.3.5 Penghawaan



**Gambar 5. 24** LG LT1036CER 9800 BTU 230V Through-the-Wall Air Conditioner with Remote Control  
Sumber : [www.amazon.com](http://www.amazon.com) (2016)

Konsep penghawaan pada Glamourite, Bar, Restoran, & Lounge terbagi atas 2 jenis yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan buatan pada bagian indoor menggunakan Air Conditioner (AC) tipe Through The Wall yang mana merupakan bagian dari AC Split sehingga ketika ruangan tidak digunakan, AC dapat dimatikan.



**Gambar 5. 25** Contoh Penggunaan AC Through The Wall  
Sumber: [www.best-air-conditioner-reviews.com](http://www.best-air-conditioner-reviews.com) (2016)



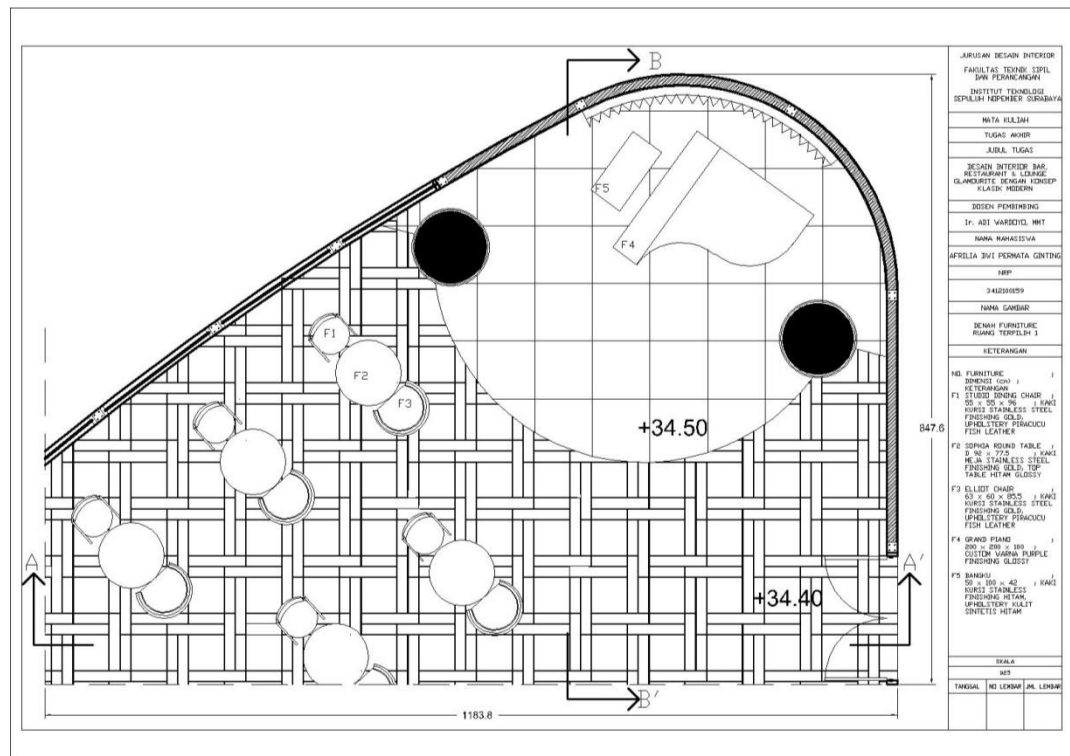


**(Halaman ini sengaja dikosongkan)**

## BAB VI

### DESAIN AKHIR

### 6.1 Area Restoran (Ruang Terpilih 1)



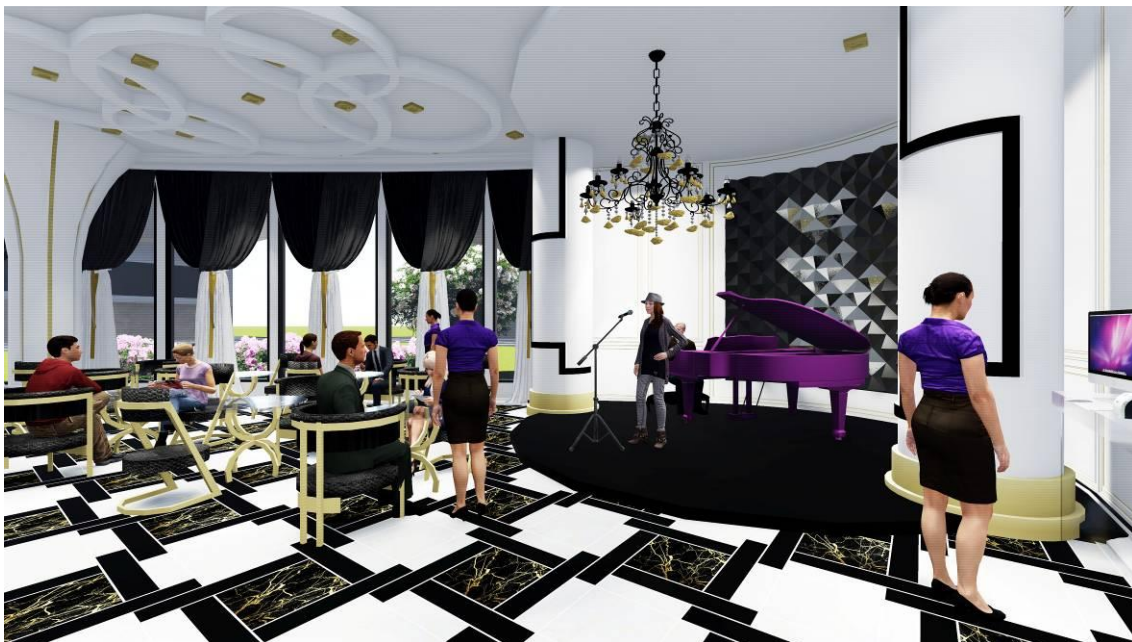
**Gambar 6. 1** Denah Furniture Ruang Terpilih 1 (Area Restaurant)  
Sumber : dok. pribadi penulis (2016)

Area Terpilih 1 merupakan Area Restoran, namun penulis fokus kepada area didekat grand piano karena keterbatasan luas ruangan. Area ini memiliki perbedaan tingkat lantai yang juga dibedakan dengan material yang digunakan. Area duduk disini hanya tersedia masing-masing 2 buah kursi dan 1 meja. Didekat pintu masuk terdapat logo Ciputra World Surabaya dan Glamourite. Dibawah logo terdapat meja kaca yang menjadi *check table* dari ruangan ini sehingga memudahkan pemesanan makanan ke area dapur.



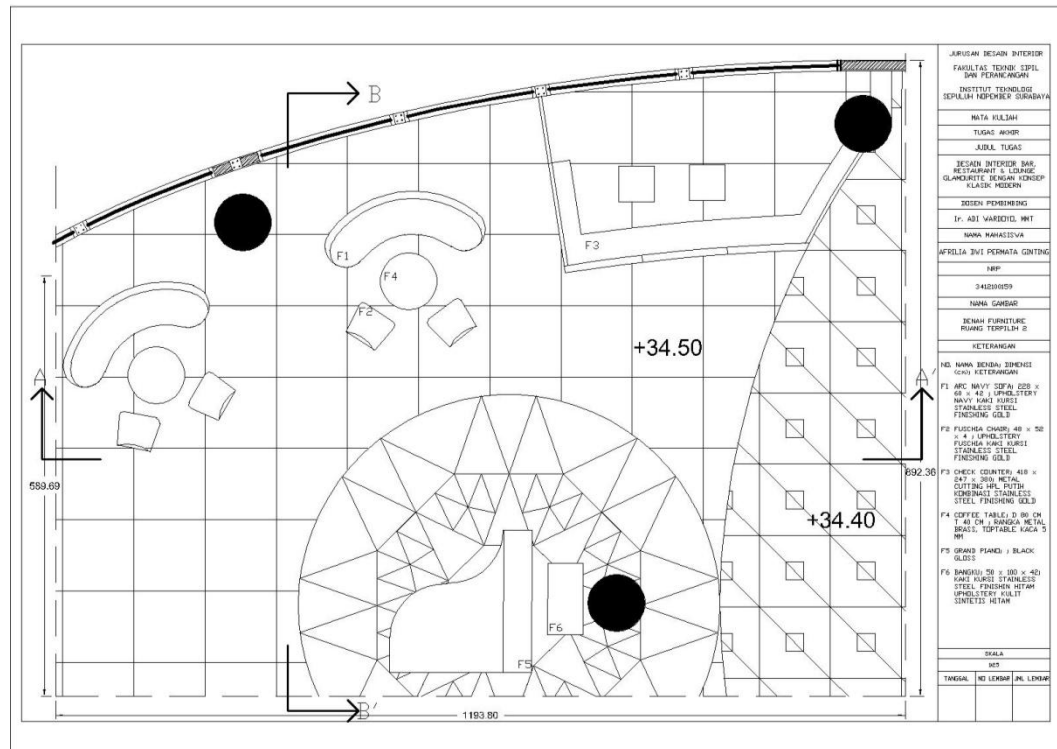
**Gambar 6. 2** Perspektif 3D (View 1) Ruang Terpilih 1 (Area Restoran)  
Sumber : dok. pribadi penulis (2016)

Area ini merupakan area yang paling dekat dengan pintu masuk oleh karena itu area ini dibuat sebagai *main focus* dari ruangan ini. Penulis menggunakan material dinding yang berbeda pada bagian di belakang grand piano. Begitupun grand piano didesain agar memiliki warna yang menarik sehingga fokus tamu berada di area grand piano.



**Gambar 6. 3** Perspektif 3D (View 2) Ruang Terpilih 1 (Area Restaurant)  
Sumber: dok. pribadi penulis (2016)

## 6.2 Area Lounge (Ruang Terpilih 2)



**Gambar 6. 4** Denah Furniture Ruang Terpilih 2 (Area Lounge)  
Sumber : dok. pribadi penulis (2016)

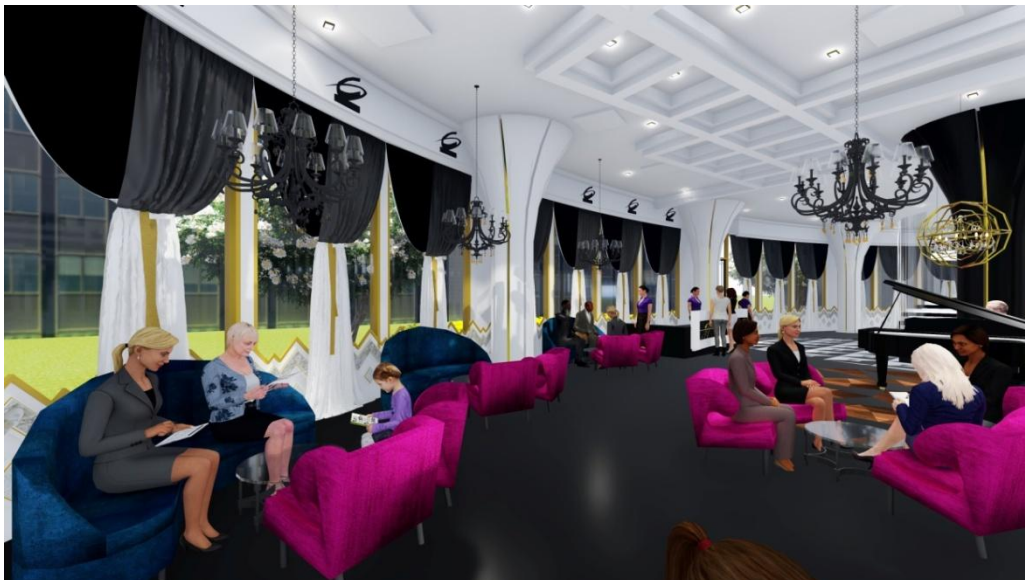
Area Terpilih 2 merupakan Area Lounge, namun penulis fokus kepada area didekat grand piano, *check table*, dan pintu masuk karena keterbatasan luas ruangan. Area ini memiliki perbedaan tingkat lantai yang juga dibedakan dengan material dan motif yang digunakan. Area duduk disini terdiri dari satu *double seater*, dua *single chair*, dan satu *coffee table* lengkap dengan *chandelier* yang secara tidak langsung membuat area-area tersendiri pada setiap kelompok sofa. Diharapkan dengan begini, tamu merasa semakin nyaman karena memiliki zona sendiri.





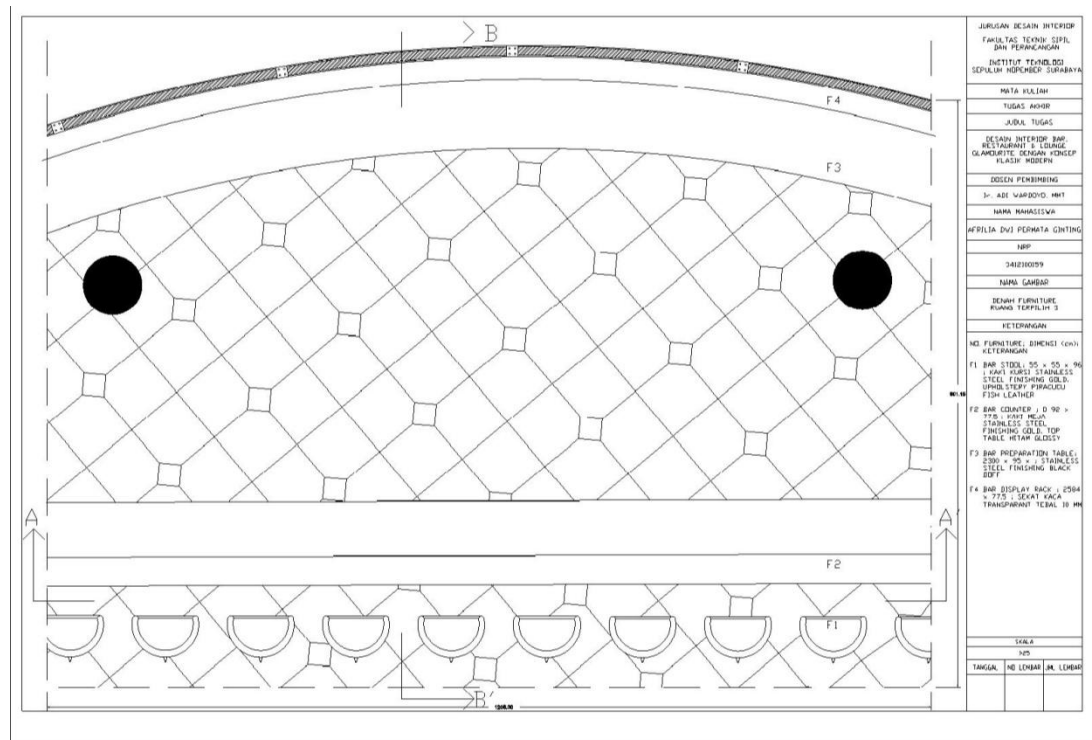
**Gambar 6. 5** Perspektif 3D (View 1) Ruang Terpilih 2 (Area Lounge)  
Sumber : dok. pribadi penulis (2016)

Area ini merupakan area yang paling dekat dengan pintu masuk oleh karena itu di area ini dibuat *check table*. Penulis menggunakan material yang berbeda pada *check table* agar lebih mudah ditemukan. Pada ruangan ini lantai pada grand piano didesain agar memiliki warna yang menarik sehingga fokus tamu berada di area grand piano yang juga berada di tengah ruangan.



**Gambar 6. 6** Perspektif 3D (View 2) Ruang Terpilih 2 (Area Lounge)  
Sumber : dok. pribadi penulis

### 6.3 Area Bar (Ruang Terpilih 3)



**Gambar 6. 7** Denah Furniture Ruang Terpilih 2 (Area Lounge)  
Sumber : dok. pribadi penulis (2016)

Area Terpilih 3 merupakan Area Bar, namun penulis fokus kepada area *counter bar* karena keterbatasan luas ruangan. Area ini tidak memiliki perbedaan tingkat lantai namun dibedakan dengan material yang digunakan. Area ini terdiri dari *counter bar* sebagai *preparation table* dari bartender dan *bar table* sebagai meja pengunjung, juga *bar stool* sebagai kursi pengunjung lengkap dengan *hanging spotlight* sebagai pencahayaan pada area *bar table*. Diharapkan dengan begini, tamu merasa semakin nyaman karena memiliki zona sendiri.





**Gambar 6. 8** Perspektif 3D (View 1) Ruang Terpilih 3 (Area Bar)  
Sumber : dok. pribadi penulis (2016)

Area ini merupakan area inti dari keseluruhan ruangan ini. Penulis menggunakan material dinding yang berbeda dengan dinding lain, namun menggunakan material yang sama dengan lantai dan pilar. Plafon diturunkan dari ketinggian semula dan diberi *hidden light*. Begitupun dengan rak kaca pada bagian dinding diberi *spotlight*. Area ini dibuat *simple* secara denah dan desain karena telah menggunakan material berwarna gelap.



**Gambar 6. 9** Perspektif 3D (View 2) Ruang Terpilih 3 (Area Bar)  
Sumber : dok. pribadi penulis (2016)



## BAB VII

### PENUTUP

#### 7.1 Kesimpulan

Desain interior artinya menyelesaikan masalah yang dihadapi pada suatu interior ruang. Proses penyelesaian masalah tersebut dijelaskan dalam metodologi desain. Dalam menyelesaikan sebuah masalah interior, banyak proses yang dilalui, mulai dari mengumpulkan data hingga menghasilkan sebuah output final desain atau desain akhir. Untuk mendapatkan sebuah hasil akhir yang baik, diperlukan pengumpulan dan pengolahan data yang baik pula. Yang kemudian diterjemahkan kedalam proses merancang atau mendesain, guna menyelesaikan masalah – masalah pada interior tersebut. Desain interior Bar, Restoran dan Lounge Glamourite Ciputra World Surabaya dengan langgam klasik merupakan sebuah rancangan desain dari *social house* dengan memberi kesan klasik sebagai salah satu *corporate image/identity* dari Ciputra Tbk. Dengan adanya Glamourite diharapkan dapat membawa suasana baru bagi masyarakat Surabaya karena berada di kawasan Superblock yang meliputi mall, apartment, hotel, dan office. Tujuan utama dari Glamourite yaitu memberikan pengalaman yang baru bagi masyarakat lokal kota Surabaya maupun pendatang untuk dapat menikmati fasilitas terbaik di satu tempat, maka pada perancangan ini, fasilitas yang dapat dinikmati tidak hanya satu jenis ruangan, melainkan beberapa jenis ruangan yang berbeda dapat dinikmati, misalnya Restaurant, Lounge, serta Bar. Karena adanya beberapa area yang berbeda maka ruangan pun tidak dijadikan satu melainkan terpisah untuk menjaga kenyamanan masing-masing ruangan.



## 7.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan, diantaranya adalah :

- Mengumpulkan dan mengolah data dengan baik dan benar, baik itu data primer, sekunder, maupun data tersier, karena dari data – data yang dikumpulkan tersebut digunakan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam interior sehingga akan menciptakan sebuah hasil akhir atau desain akhir yang baik.
- Mempelajari dan menguasai teknik gambar 3D, guna memberikan visualisasi desain yang lebih baik.
- Mempelajari dan menguasai standar desain dalam menggambar sebuah gambar teknik, guna memudahkan komunikasi antara desainer dan klien.
- Memperkaya referensi – referensi desain serta langgam desain akan membantu dalam menyelesaikan sebuah masalah pada interior.



## DAFTAR PUSTAKA

Hoppen, Kelly. 2013. *How To Achieve The Home Of Your Dreams*. New York: Rizzoli International Publication, Inc.

Lee, Katy. 2011. *Interior Lighting*. Hongkong: Design Media Publishing Limited.

URL : <https://restaurantandbardesign.com/2015/10/20/bottega-ristorante-indonesia-einstein-associates> , diakses 2 November 2016

URL : <http://www.ciputraworldsurabaya.com> , diakses 2 November 2016

URL : <https://streamline3d.wordpress.com/2014/10/06/konsep-interior-kontemporer> , diakses 30 Desember 2016.

URL : <http://desaininterior.me/2017/01/desain-interior-kontemporer-untuk-rumah-huni> , diakses 30 Desember 2016.

URL : <http://desaininterior.me/2012/09/desain-interior-hunian-mewah-dengan-gaya-klasik-kontemporer> , diakses 30 Desember 2016.

URL : <http://eatandtreats.blogspot.co.id/2014/12/orient-8-hotel-mulia-senayan-jakarta.html> , diakses 30 Desember 2016

Westat, Inc. 1988. *Body Measurement (Anthropometry)*. Rockville: Westat Inc.

Yelavich, Susan. 2007. *Contemporary World Interiors*. New York: Phaidon Press Inc.





## LAMPIRAN

### SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Afrilia Dwi Permata Ginting

NRP : 3412100159

Menyatakan bahwa :

Judul : DESAIN INTERIOR *BAR, RESTAURANT, DAN LOUNGE* DENGAN  
LANGGAM KLASIK KONTEMPORER

Merupakan hasil pekerjaan saya sendiri. Apabila terbukti laporan ini bukan hasil  
saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya dan benar apa adanya.

Surabaya, 13 Januari 2017

Penulis

Afrilia Dwi Permata Ginting







RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB)						
Pekerjaan : Area Bar Glamourite Ciputra World Surabaya (101.85 m2)						
Lokasi : Surabaya						
Tahun Anggaran : 2016						
No.	Uraian Jenis Pekerjaan	Perkiraan Kuantitas (Volume/Satuan)		Harga Satuan	Jumlah Harga Pekerjaan	
a	b	c		d	e = c x d	
A. PEKERJAAN PERSIAPAN						
1	Administrasi dan Pelaporan	1	Ls	Rp 2,000,000	Rp	2,000,000
2	Pengawasan	1	Ls	Rp 17,185,000.00	Rp	17,185,000.00
JUMLAH HARGA PEKERJAAN A					Rp	19,185,000.00
B. PEKERJAAN INTERIOR						
1	Ceiling					
	Plafon Gypsum (Jaya board ukuran 120 cm x 60 cm)	42.00	Lbr	Rp 78,750	Rp	3,307,500
	Hollow 4/4 Zincornate	167.00	m	Rp 8,000	Rp	1,336,000
	Hollow 2/4 Zincornate	82.00	m	Rp 5,000	Rp	410,000
2	Dinding					
	Rak Display	33.00	m	Rp 1,700,000	Rp	56,100,000
	Lis Gold	60.00	m	Rp 20,000	Rp	1,200,000
	Jam dinding	1.00	unit	Rp 1,500,000	Rp	1,500,000
	Meja Display	12.24	m	Rp 1,700,000	Rp	20,808,000
	Top Table Meja Display	12.24	m	Rp 1,500,000	Rp	18,360,000
3	Lantai					
	Venus Tiles Earth Stone Natural Grey	46.00	kotak	Rp 200,000	Rp	9,200,000
	Venus Tiles Full Colour Black Gothic	7.00	kotak	Rp 200,000	Rp	1,400,000
4	Furniture					
	Preparation Table	12.24	m	Rp 1,700,000	Rp	20,808,000
	Top Table Prep Table	12.05	m	Rp 1,500,000	Rp	18,075,000
	Meja Bar	12.05	m	Rp 1,700,000	Rp	20,485,000
	Top Table Meja Bar	12.05	m	Rp 1,500,000	Rp	18,075,000
	Bar Stool	9.00	unit	Rp 1,750,000	Rp	15,750,000
	Lampu Gantung	9.30	m	Rp 250,000	Rp	2,325,000
5	Elektronik					
	PC	1.00	unit	Rp 6,500,000	Rp	6,500,000
	Printer	1.00	unit	Rp 4,000,000	Rp	4,000,000
6	Signage					
	Bahan	9633.00	cm2	Rp 400	Rp	3,853,200
	Laser Cutting	180.00	menit	Rp 5,500	Rp	990,000
7	Mechanicals & Engineering					
	Ceiling downlight Philips LED 3watt yellow	2.00	unit	Rp 35,000	Rp	70,000
	Ceiling downlight Philips LED 5watt white	3.00	unit	Rp 65,000	Rp	195,000
	Light Rak Display	22.00	unit	Rp 25,000	Rp	550,000
	Hidden Light Meja Bar	5.00	unit	Rp 40,000	Rp	200,000
	Head Fire Sprinkler Pendant	6.00	unit	Rp 18,000	Rp	108,000
	LG LT1036CER 9800 BTU 230V Through-the-Wall Air Conditioner	3.00	unit	Rp 5,600,000	Rp	16,800,000
8	Instalasi ME					
	Downlight	5.00	unit	Rp 64,400	Rp	322,000
	Ducting AC	3.00	unit	Rp 60,000	Rp	180,000
	Head Fire sprinkler	6.00	unit	Rp 65,000	Rp	390,000
9	Bahan Bangunan					
	Batu merah	5000.00	buah	Rp 700	Rp	3,500,000
	Semen	9.00	sak	Rp 71,400	Rp	642,600
	Pasir	3.25	m3	Rp 178,500	Rp	580,125
JUMLAH HARGA PEKERJAAN B					Rp	248,020,425
C. PEKERJAAN PEMBERSIHAN AKHIR						
1	Pembersihan Lokasi dari Sisa-sisa Pekerjaan	1	Ls	Rp 2,000,000	Rp	2,000,000
JUMLAH HARGA PEKERJAAN C					Rp	2,000,000.00

### Rencana Anggaran Biaya





## Rekapitalusi Rencana Anggaran Biaya



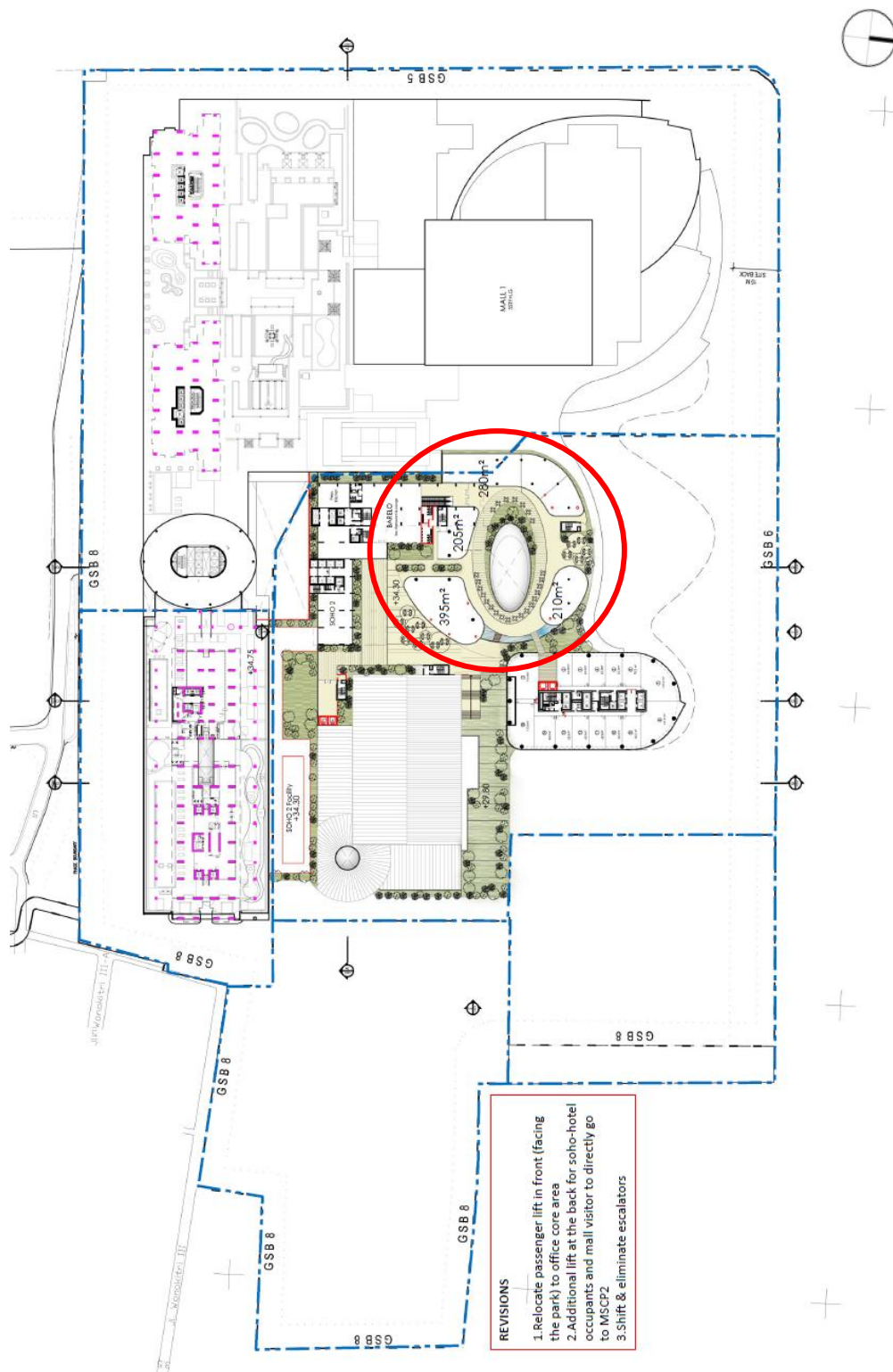


RENCANA ANGGARAN BIAYA FURNITUR BAR STOOL				
Pekerjaan : Bar, Restaurant, dan Lounge Glamourite Ciputra World Surabaya Lokasi : Surabaya Tahun Anggaran : 2016				
NO.	URAIAN JENIS PEKERJAAN	Persediaan Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah Harga Pekerjaan
a	b	c	d	e = c x d
<b>A</b>	<b>PEKERJAAN FURNITUR</b>			
1	Lem Putih / Kuning	0.10 kg	Rp 30,000	Rp 3,000
2	Paku Tombak	0.1 dos	Rp 30,000	Rp 3,000
3	Sponge 3 cm	2.00 lbr	Rp 90,000	Rp 180,000
4	Triplek 18mm	1.00 lbr	Rp 214,000	Rp 214,000
5	Osear	4 m	Rp 100,000	Rp 400,000
6	Kaki Kursi (Stainless steel)	1.00 unit	Rp 400,000	Rp 400,000
7	Cat	1.00 unit	Rp 150,000	Rp 150,000
8	Jasa Pembuatan Furnitur	1.00 unit	Rp 400,000	Rp 400,000
<b>JUNLAH HARGA PEKERJAAN A</b>				<b>Rp 1,750,000</b>

Rencana Anggaran Biaya Furniture - Bar Stool

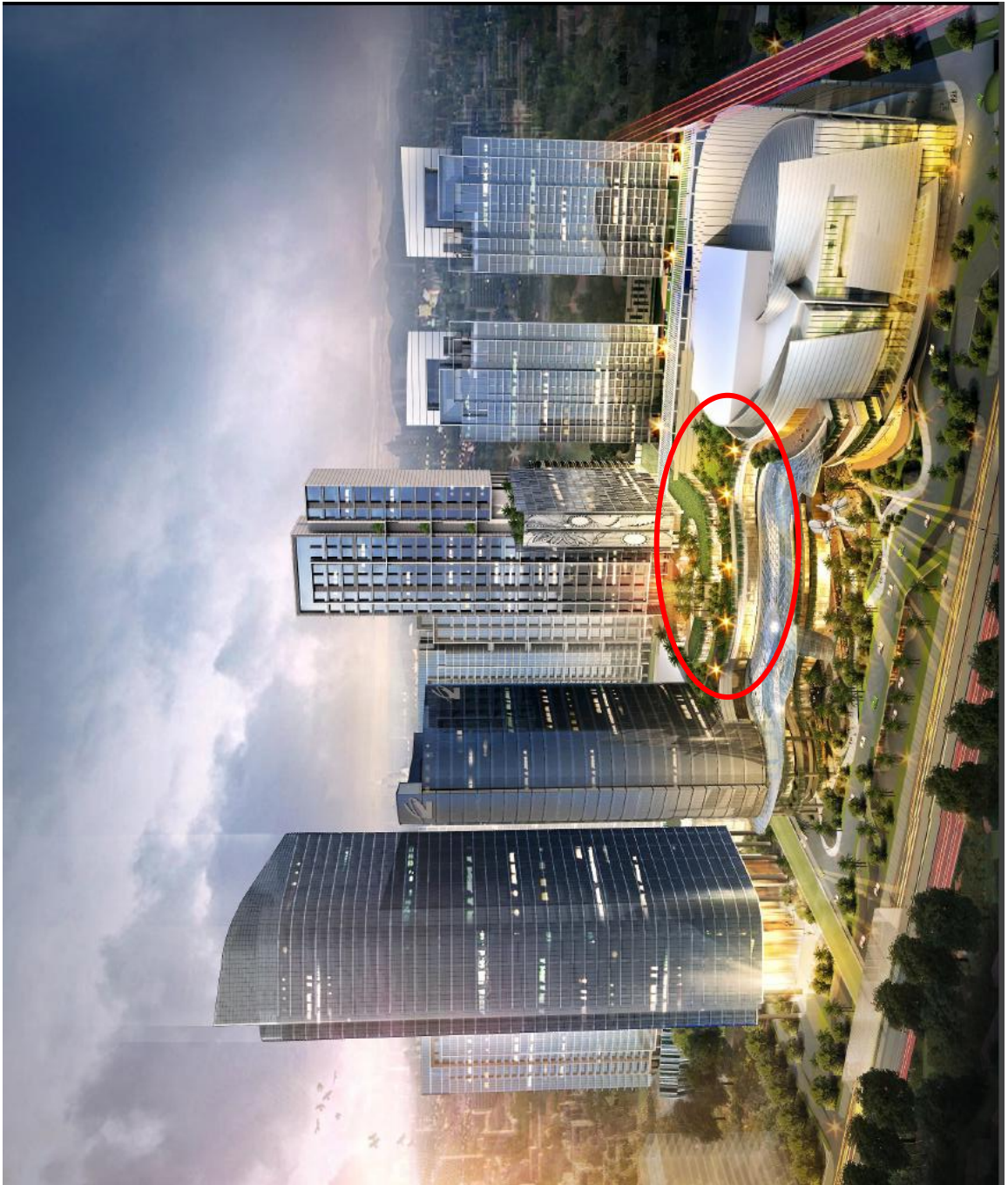






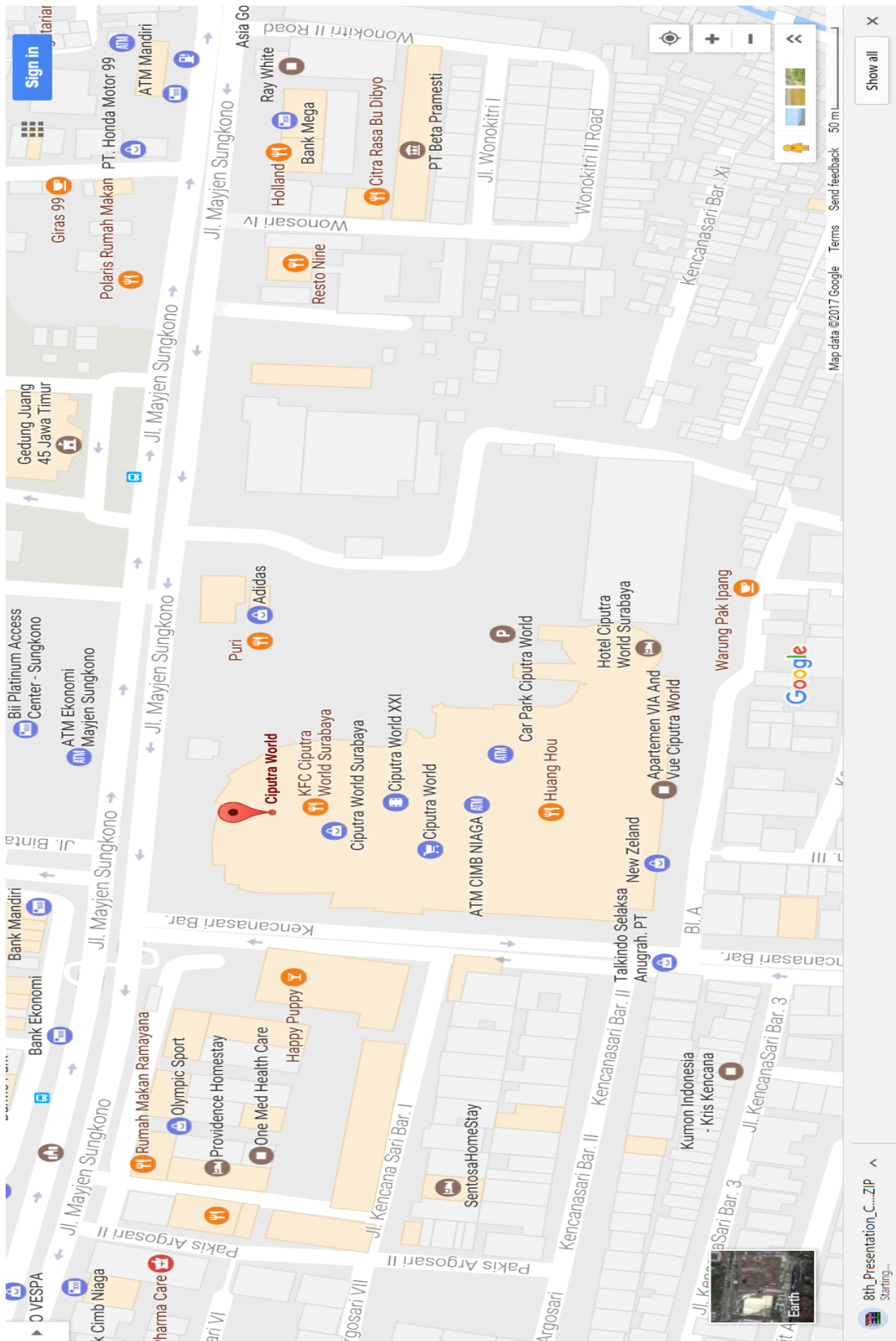
Denah Keseluruhan Superblock Ciputra World Surabaya Pembangunan Tahap 3 dan Lokasi Glamourite





Rencana Fasad Superblok Ciputra World Surabaya dan Letak Glamourite

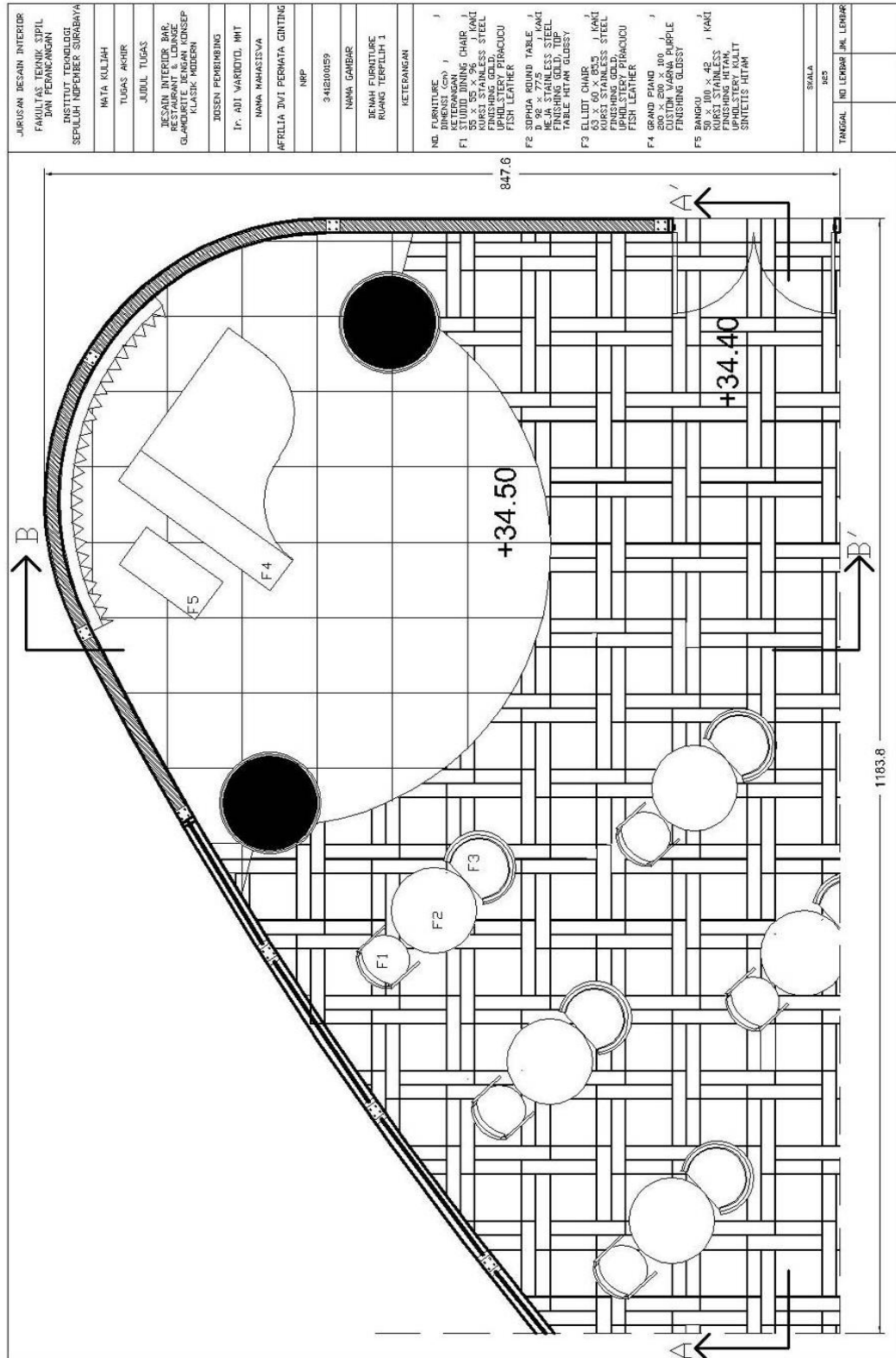




Lokasi Eksisting Superblock Ciputra World Surabaya





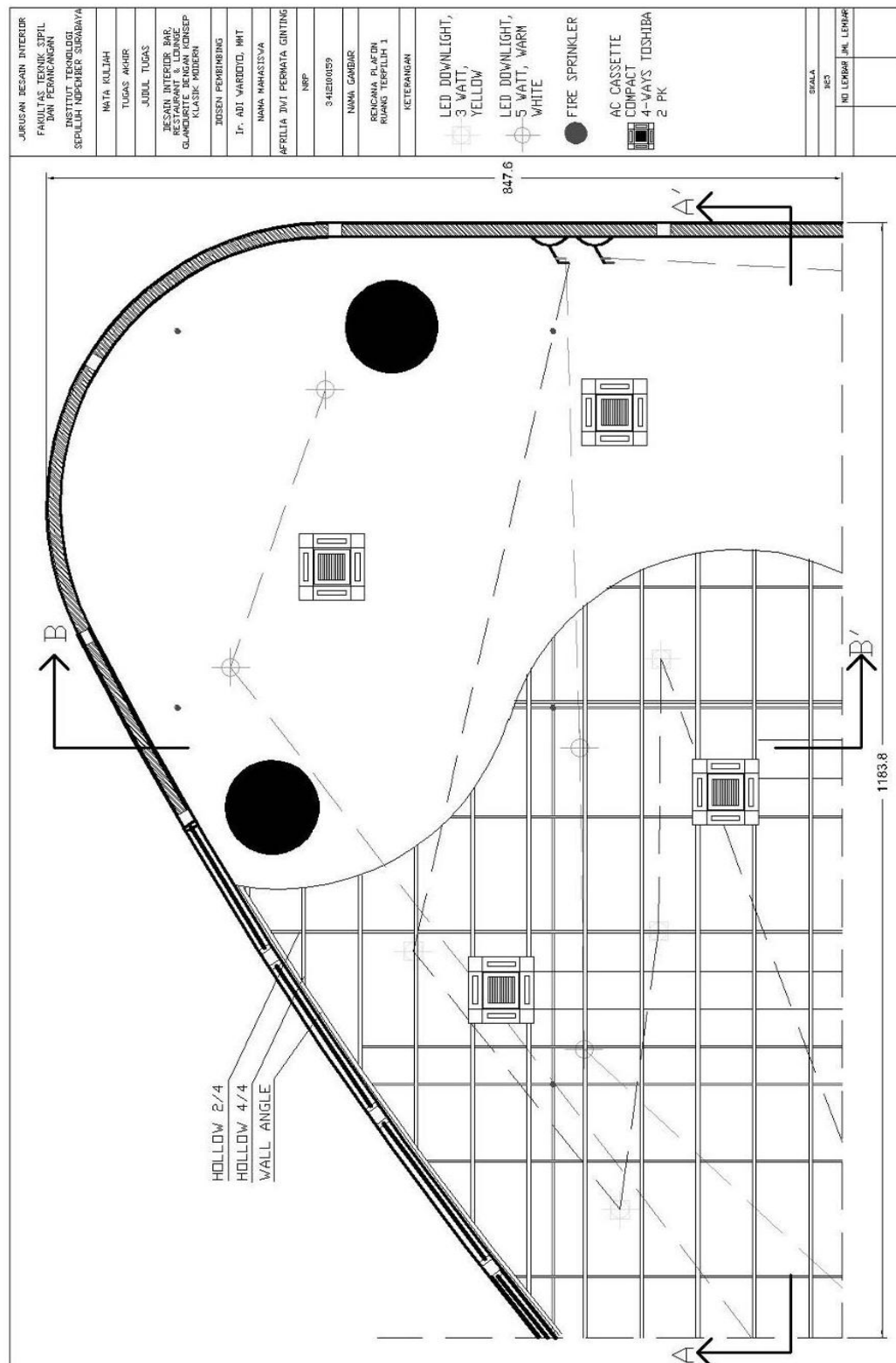


Denah Furniture Area Terpilih 1 Restaurant Glamourite Ciputra World Surabaya





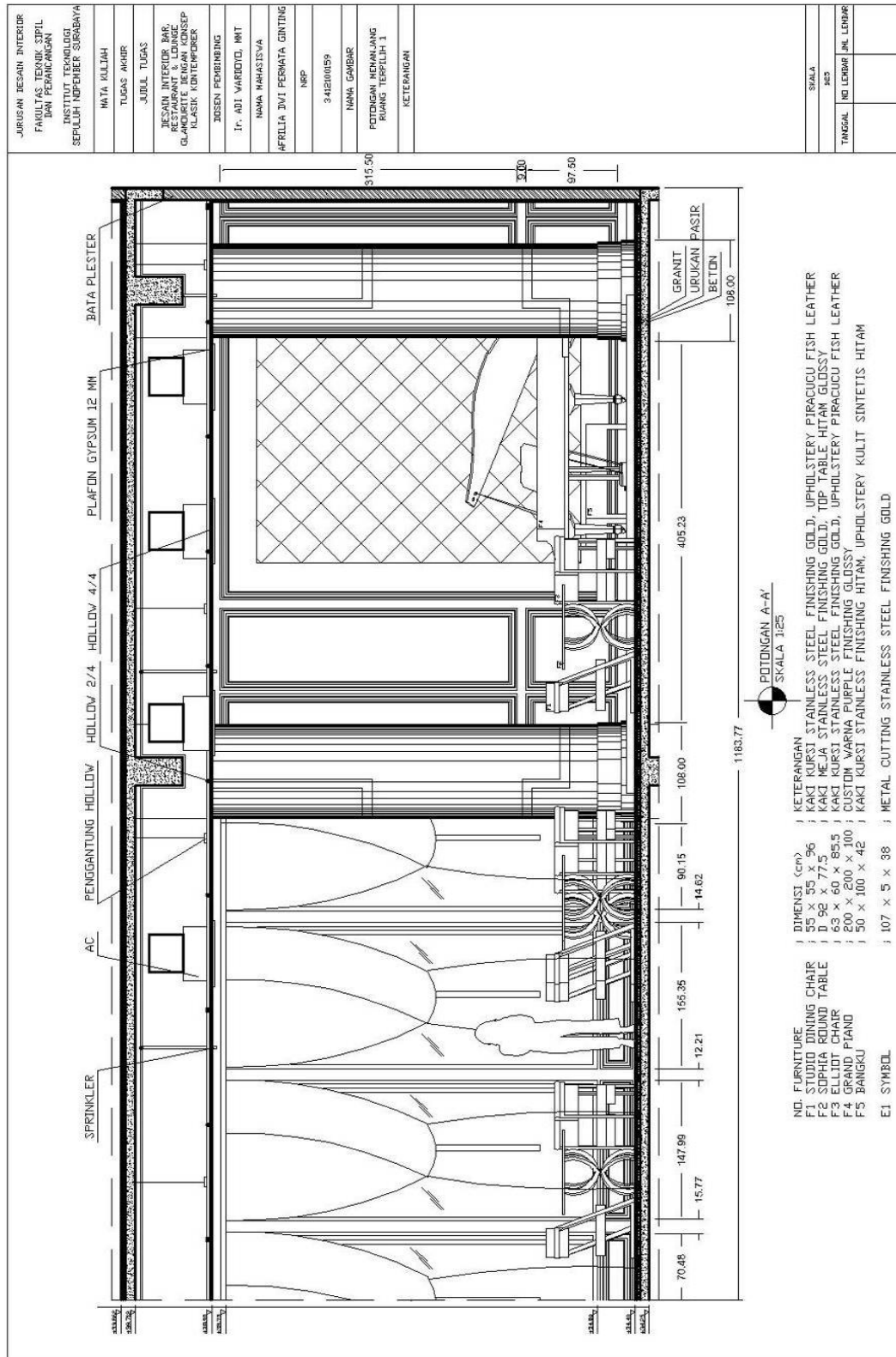




Denah Plafon Area Terpilih 1 Restaurant Glamourite Ciputra World Surabaya

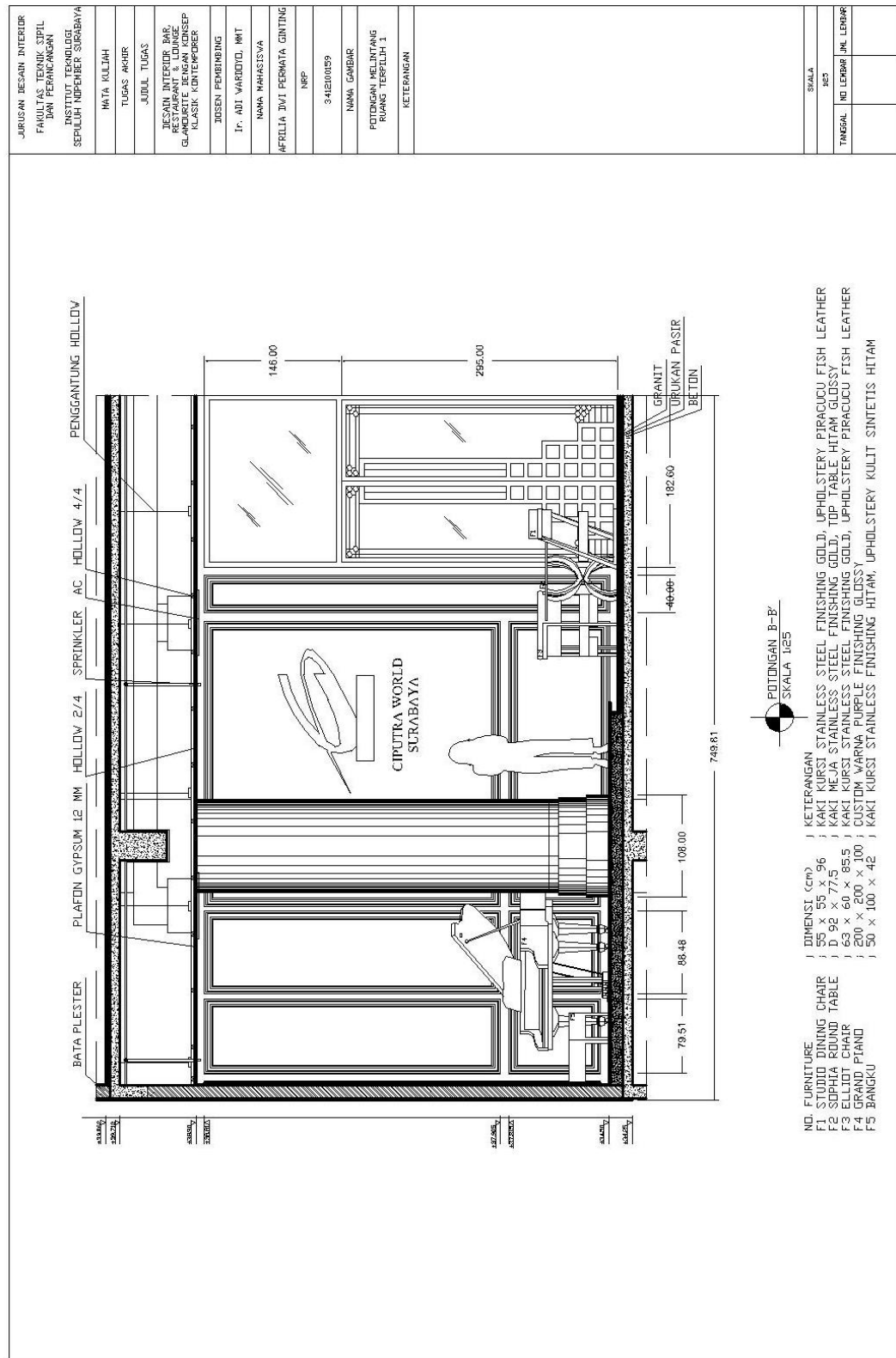






Potongan A-A' Area Terpilih 1 Restaurant Glamourite Ciputra World Surabaya

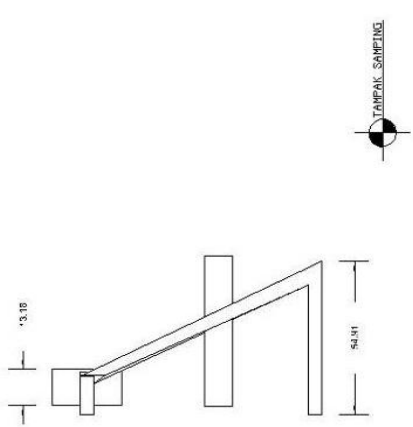

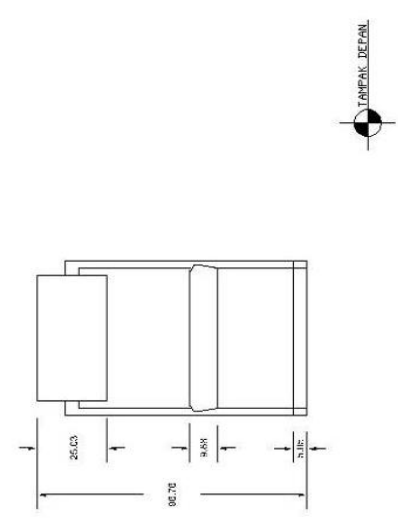
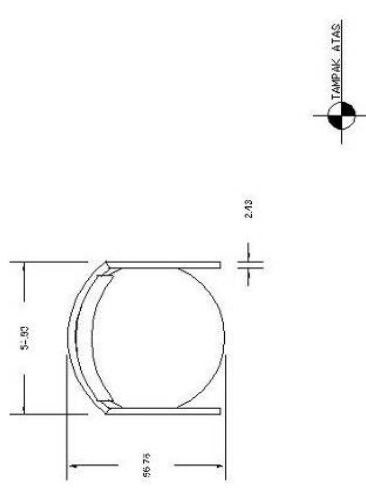




Potongan B-B' Area Terpilih 1 Restaurant Glamourite Ciputra World Surabaya



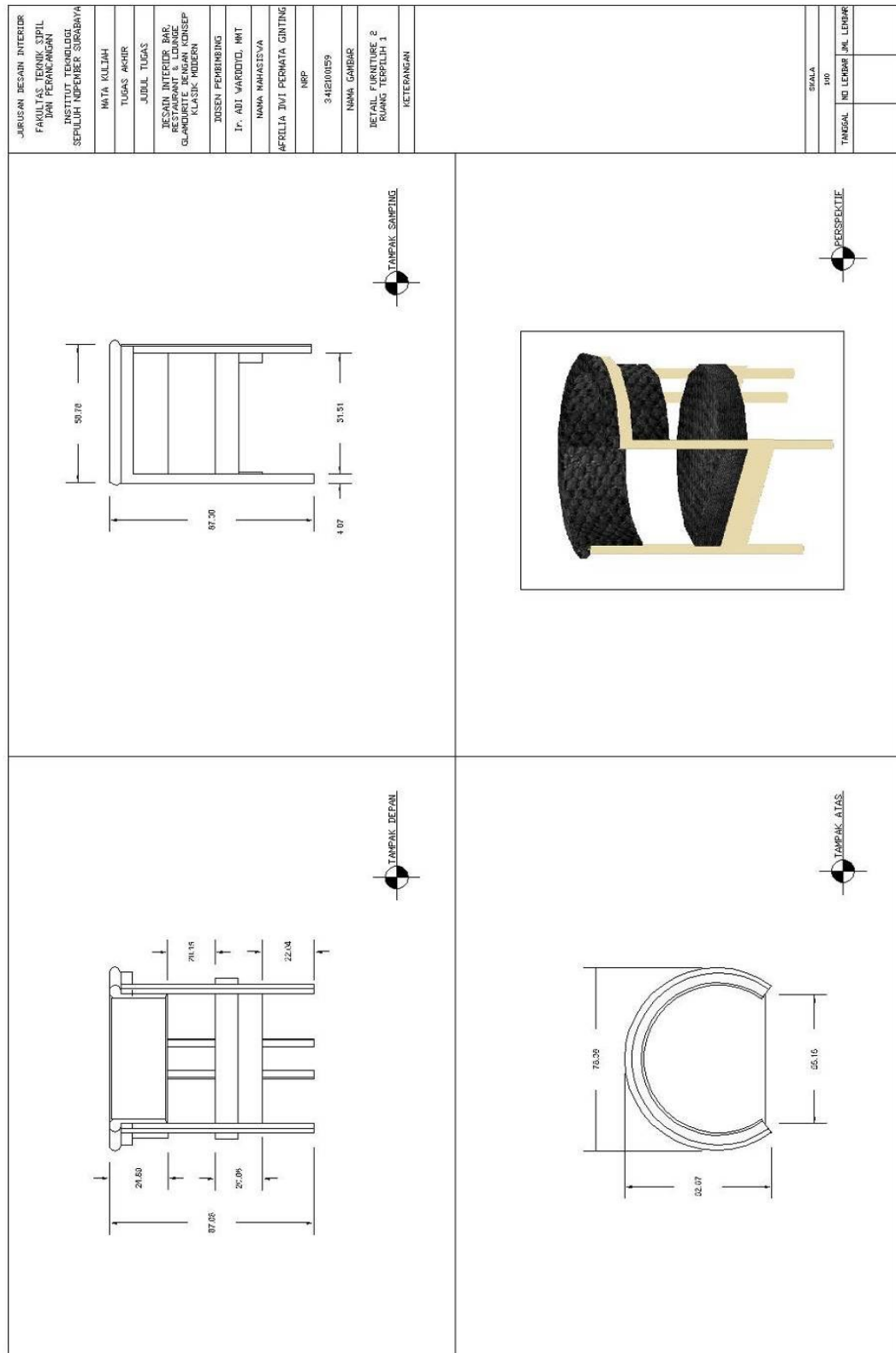


JURUSAN DESAIN INTERIOR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA	MATA KULIAH TUGAS AKHIR	JUDUL TUGAS DESAIN INTERIOR BAR RESTAURANT & LOUNGE GLAMOURITE DENGAN KONSEP KLASIK MODERN	Dosen Pembimbing Ir. Adi Wardoyo, MMT	NAMA MAHASISWA AFRILIA DWI PERMATA GINTING	NRP 3412100159	NAMA GAMBAR DETAIL FURNITURE 1 RUANG TERPILIH 1	KETERANGAN	SKALA 1:100	TANGGAL	NO LEMBAR	JML LEMBAR
											
											

Detail Furniture 1 Area Terpilih 1 Restaurant Glamourite Ciputra World Surabaya

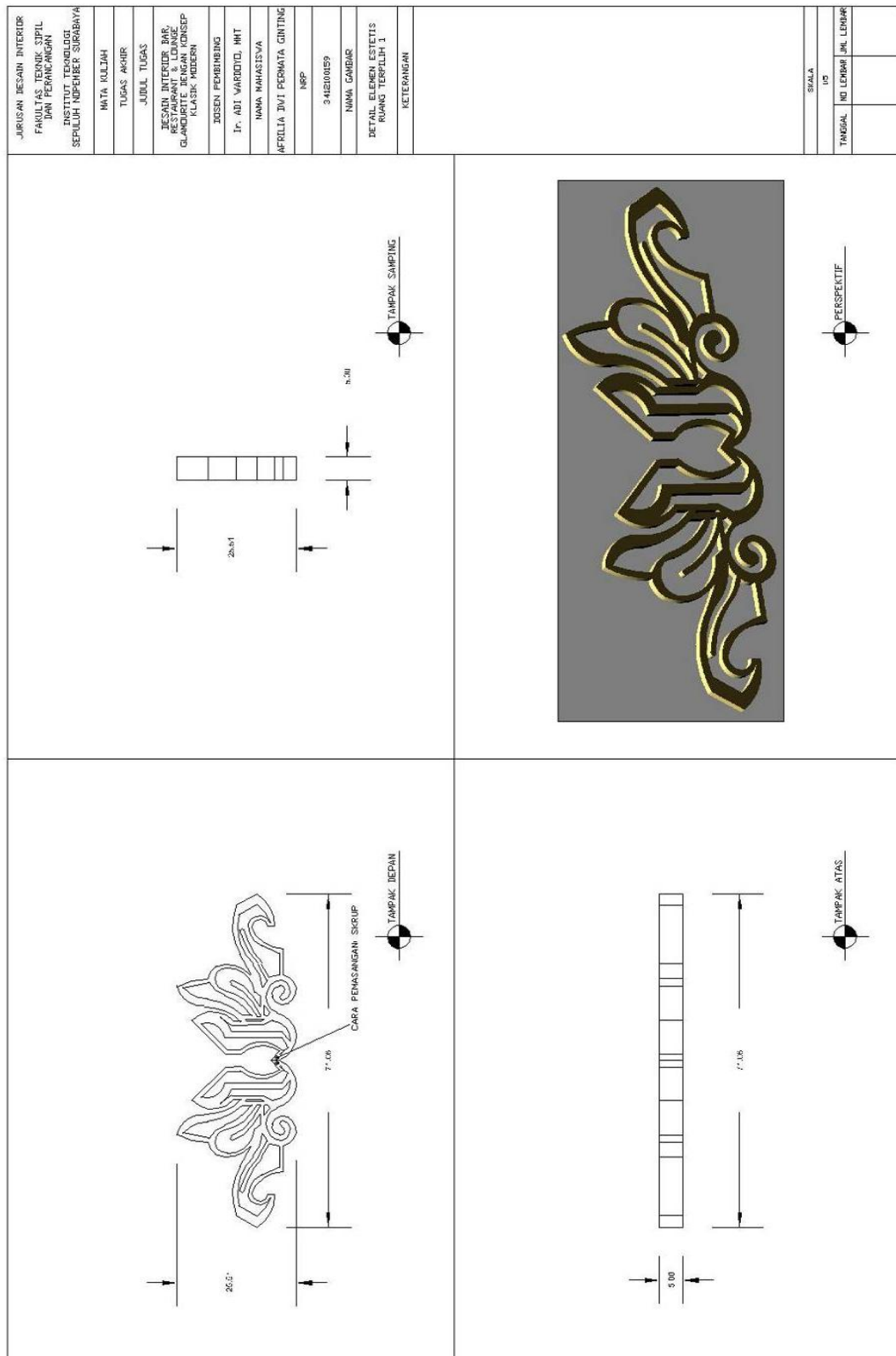






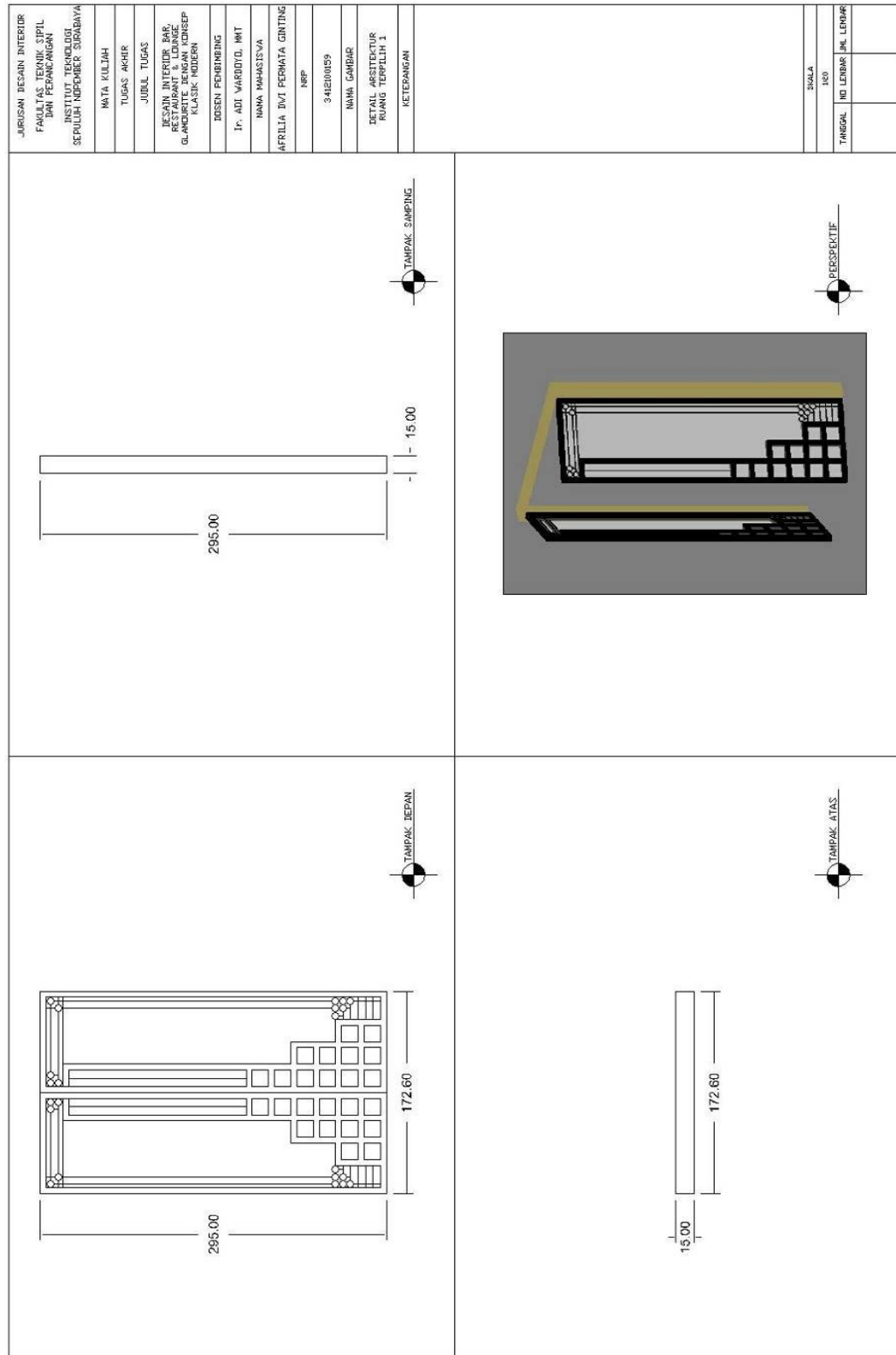
Detail Furniture 2 Area Terpilih 1 Restaurant Glamourite Ciputra World Surabaya





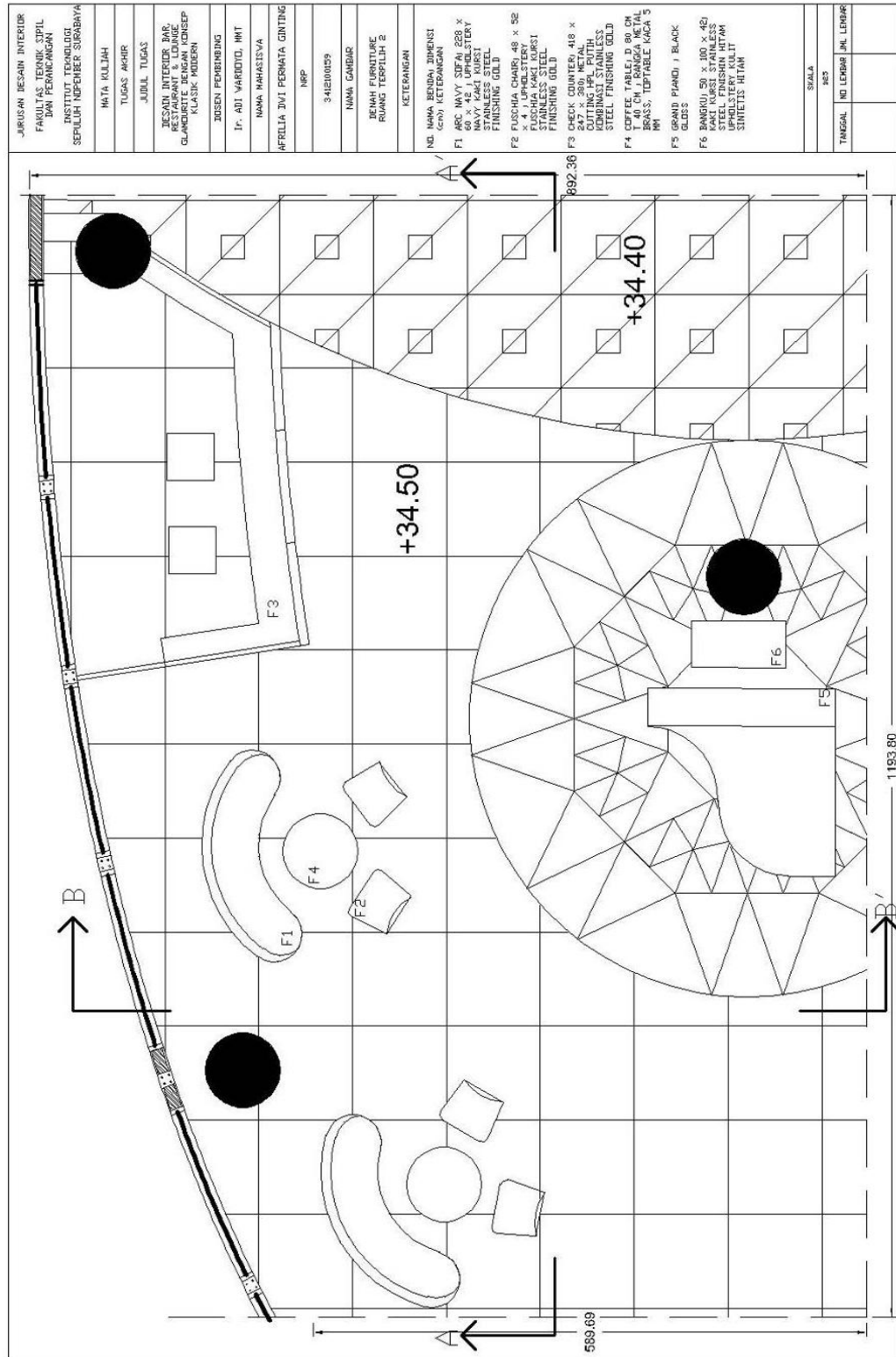
Detail Elemen Estetis Area Terpilih 1 Restaurant Glamourite Ciputra World  
Surabaya





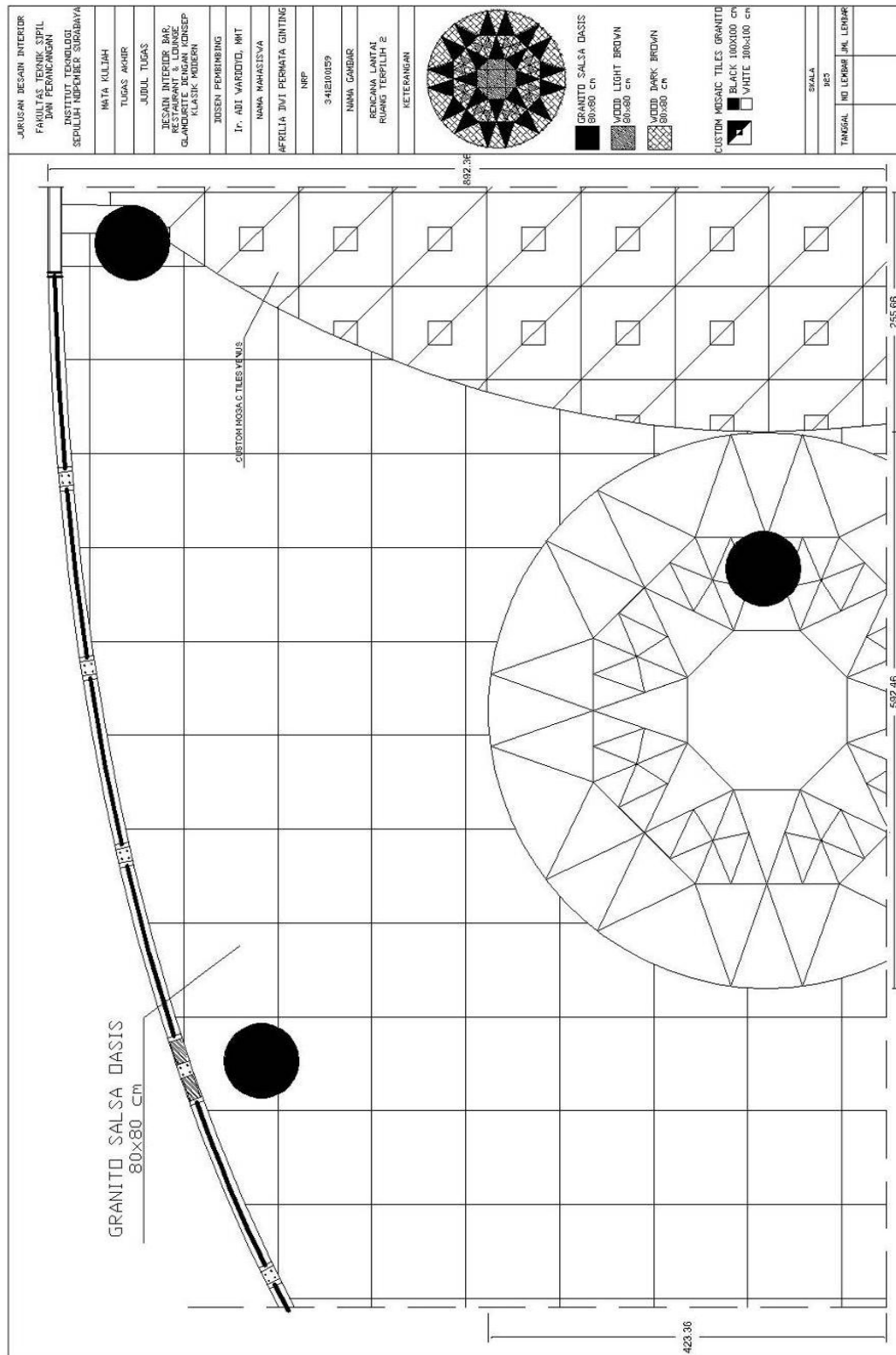






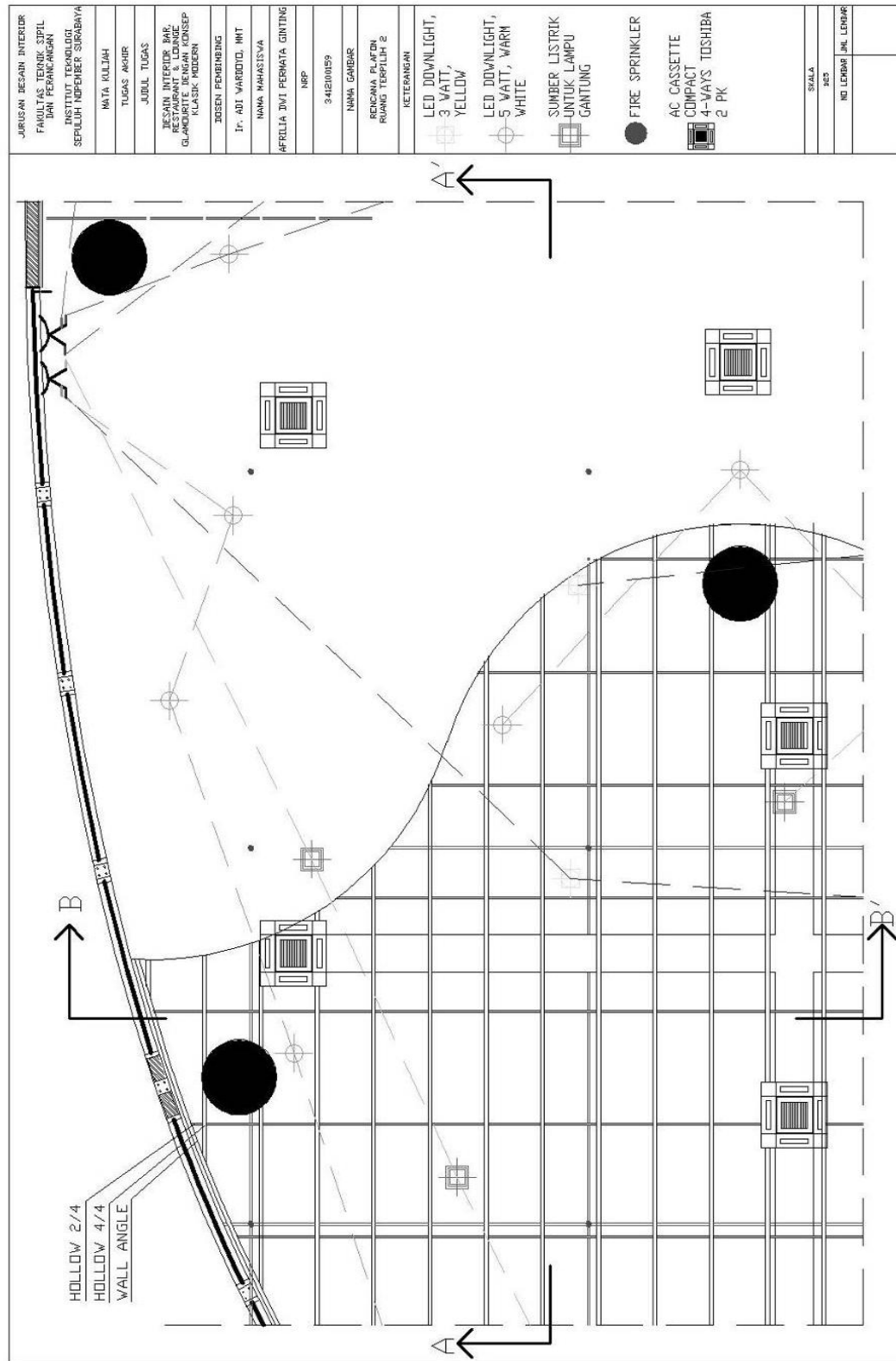
Denah Furniture Area Terpilih 2 Lounge Glamourite Ciputra World Surabaya





Denah Lantai Area Terpilih 2 Lounge Glamourite Ciputra World Surabaya





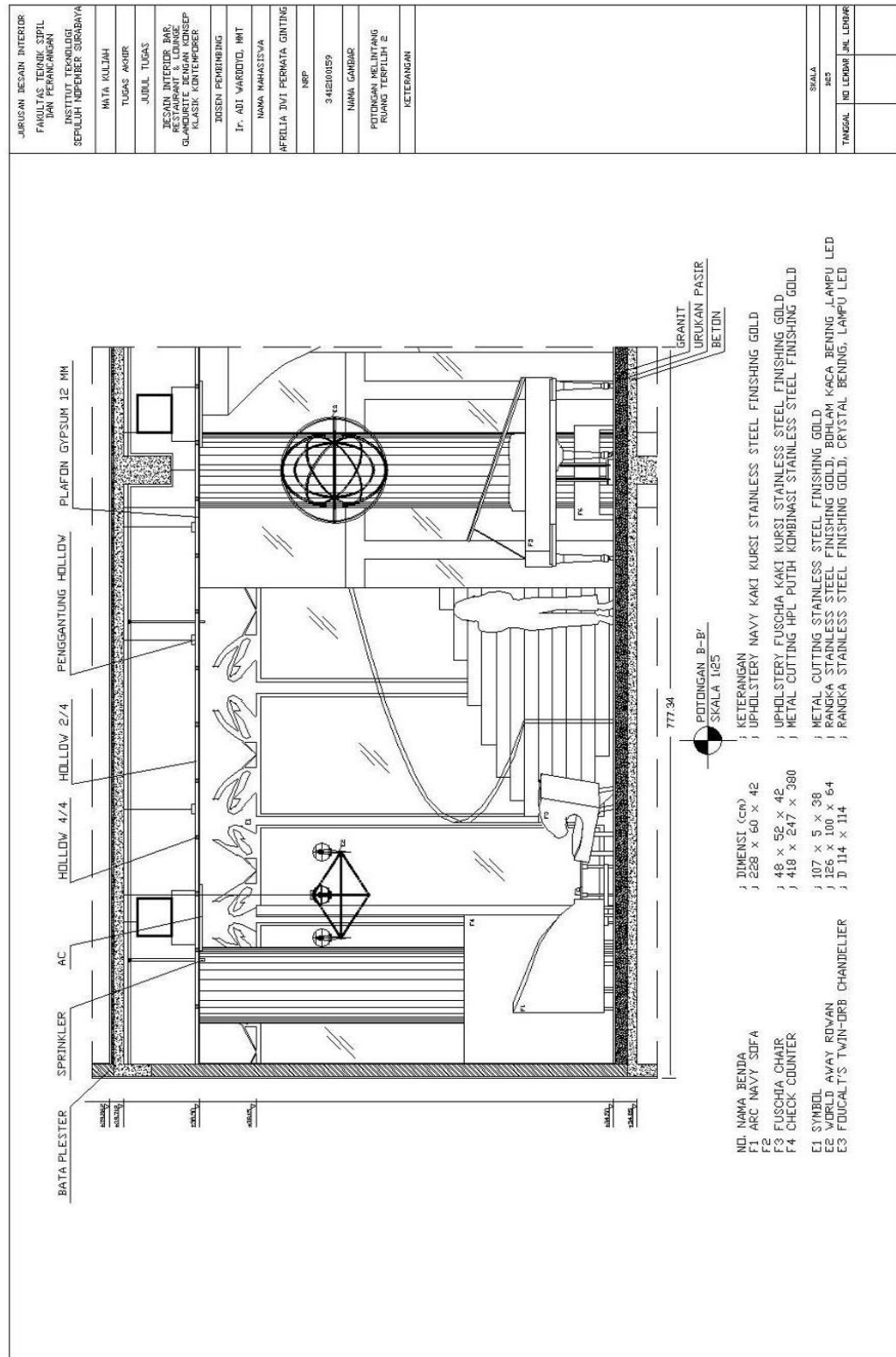
Denah Plafon Area Terpilih 2 Lounge Glamourite Ciputra World Surabaya





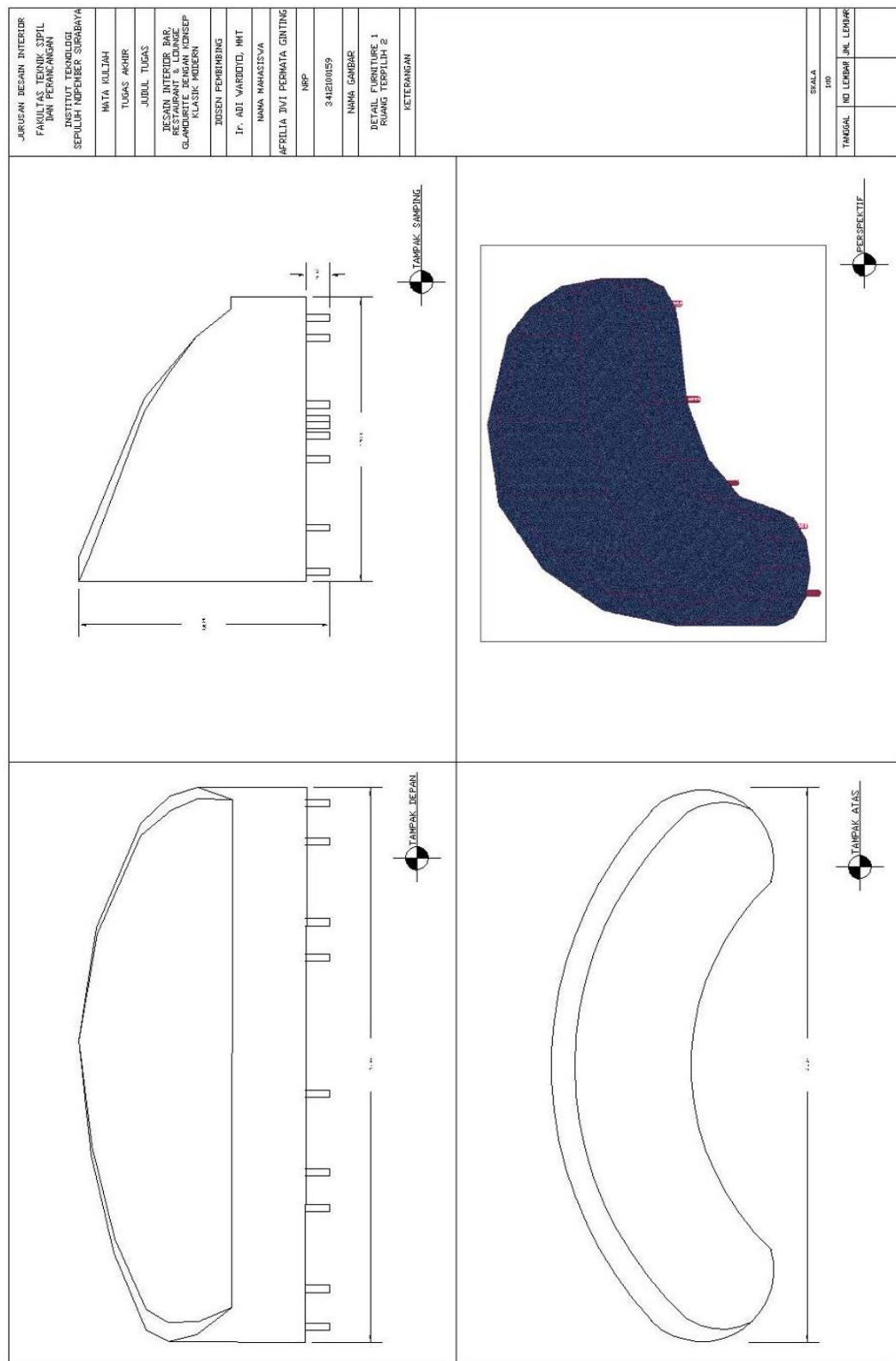






Potongan B-B' Area Terpilih 2 Lounge Glamourite Ciputra World Surabaya





Detail Furniture 1 Area Terpilih 2 Lounge Glamourite Ciputra World Surabaya

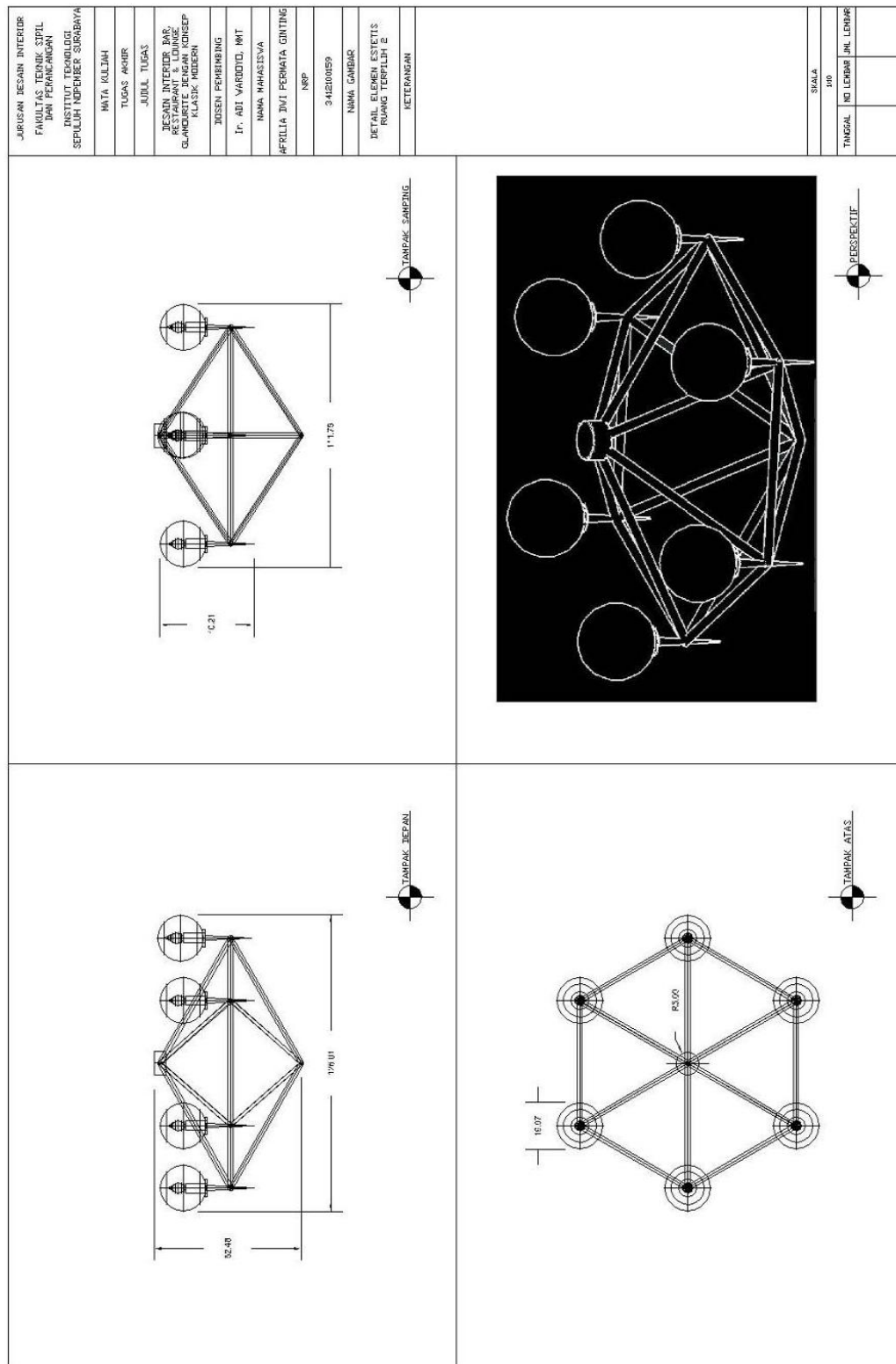






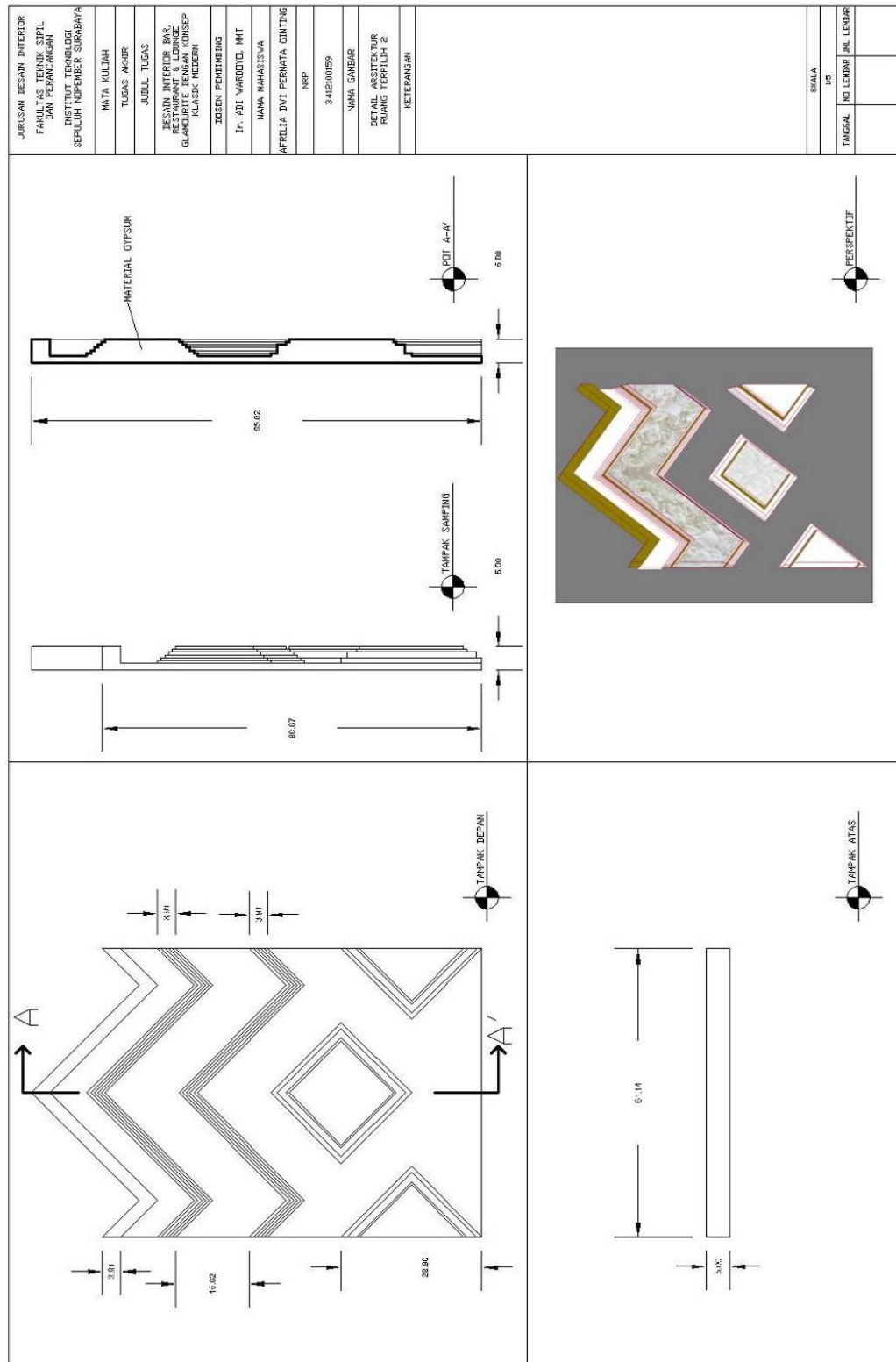
### Detail Furniture 2 Area Terpilih 2 Lounge Glamourite Ciputra World Surabaya





Detail Elemen Estetis Area Terpilih 2 Lounge Glamourite Ciputra World  
Surabaya





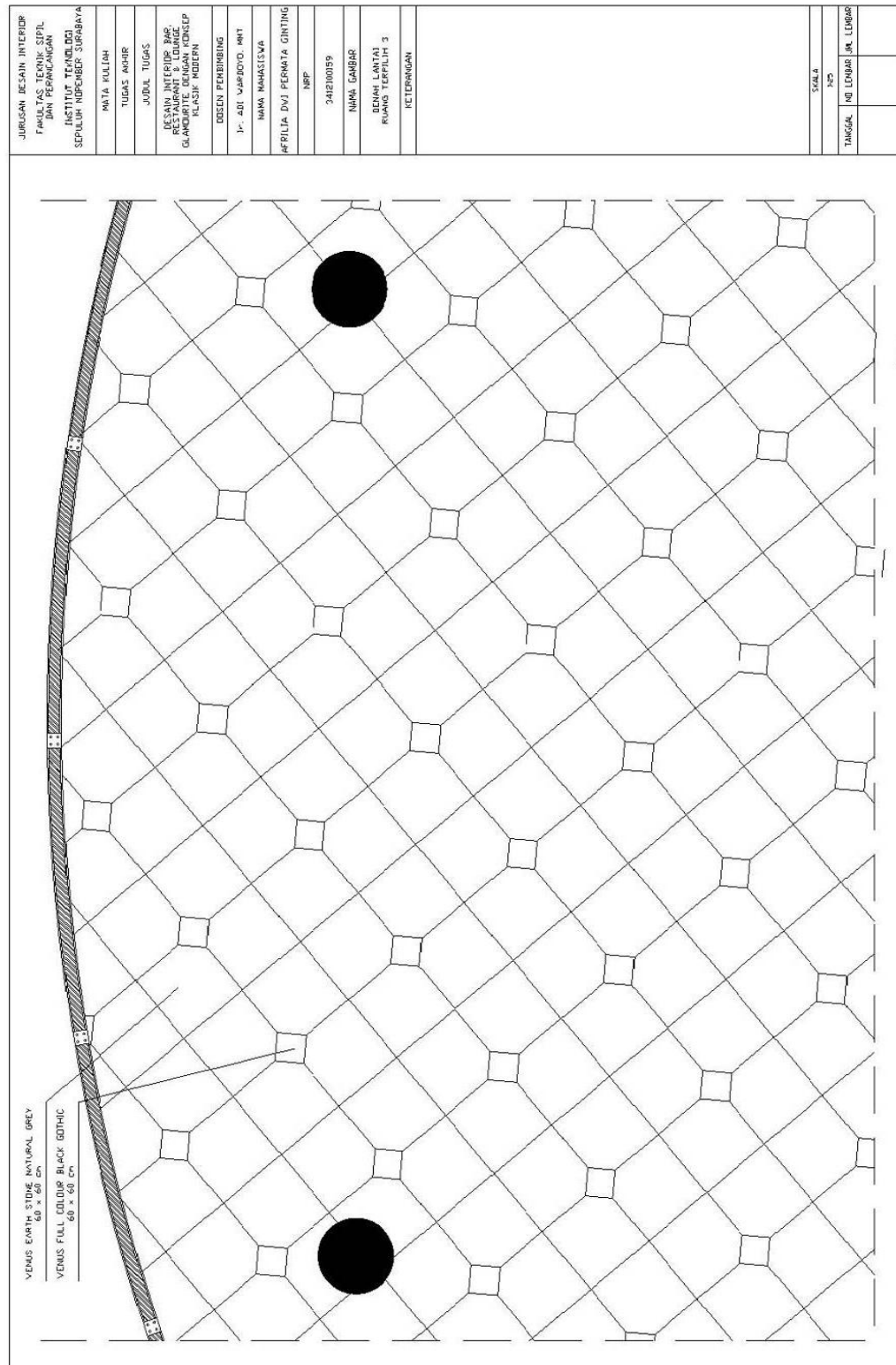
Detail Arsitektur 2 Area Terpilih 2 Lounge Glamourite Ciputra World Surabaya











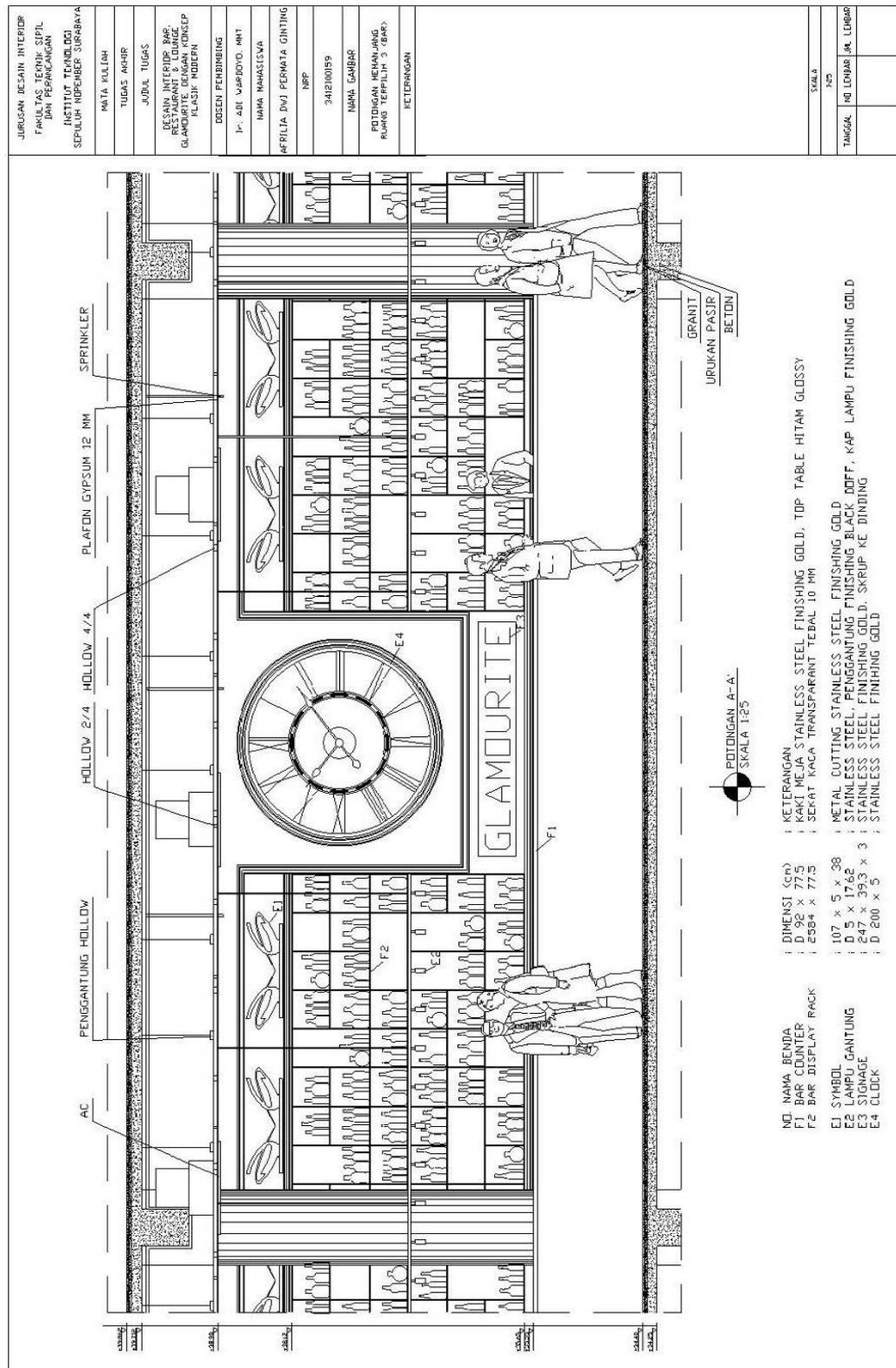
Denah Lantai Area Terpilih 3 Bar Glamourite Ciputra World Surabaya





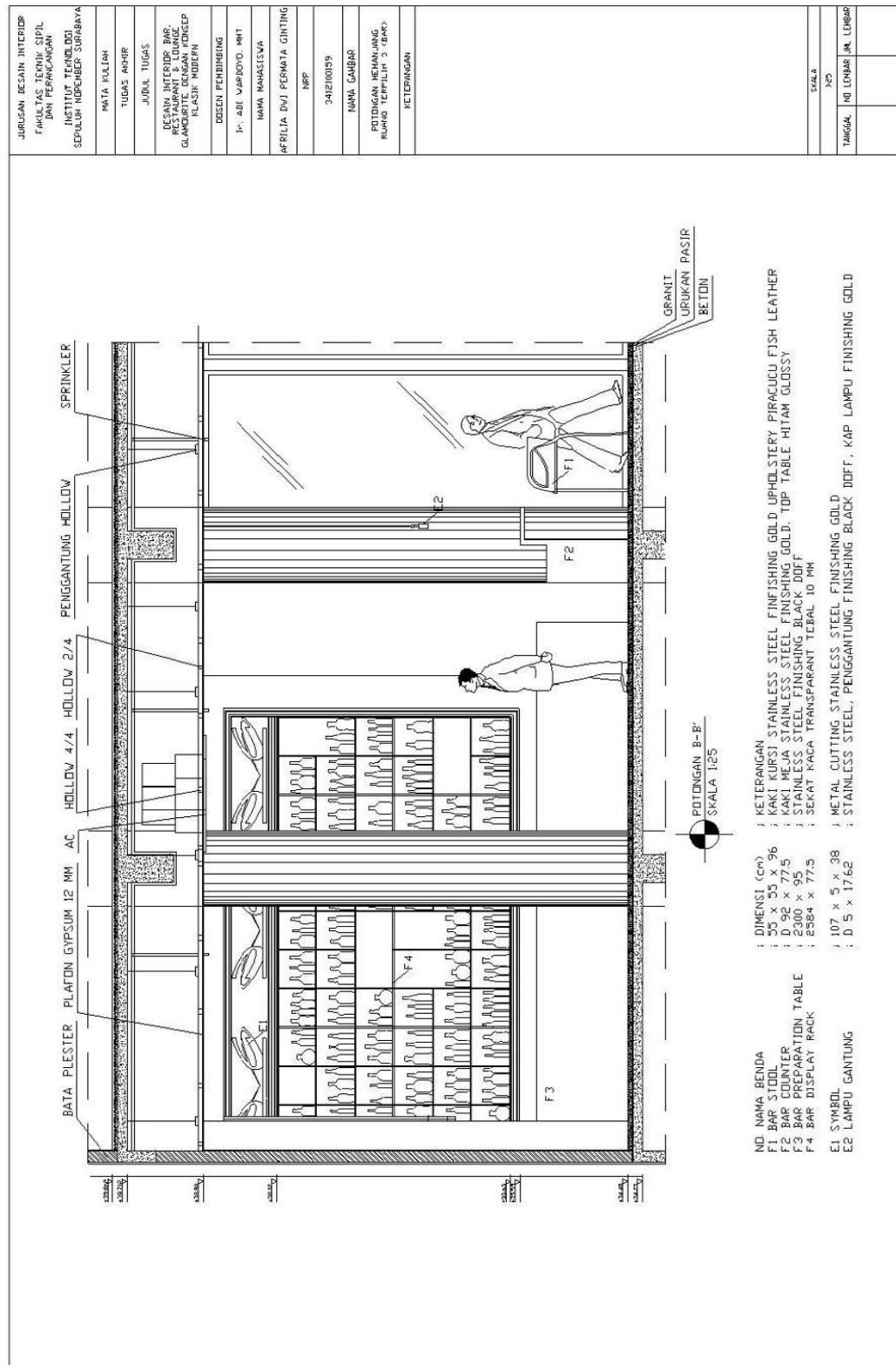






Potongan A-A' Area Terpilih 3 Bar Glamourite Ciputra World Surabaya





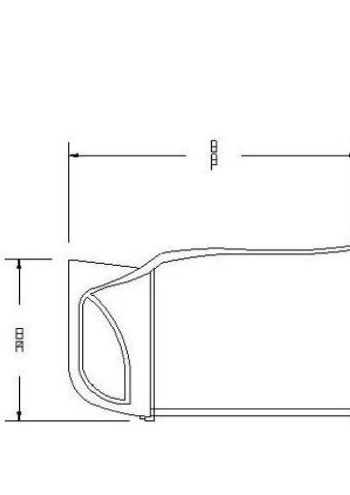

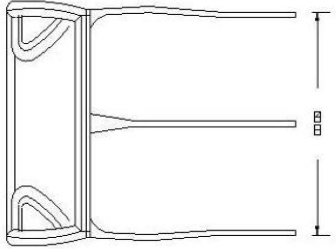
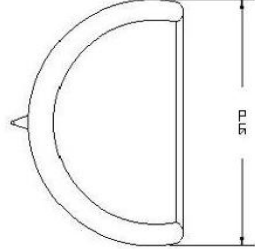
Potongan B-B' Area Terpilih 3 Bar Glamourite Ciputra World Surabaya





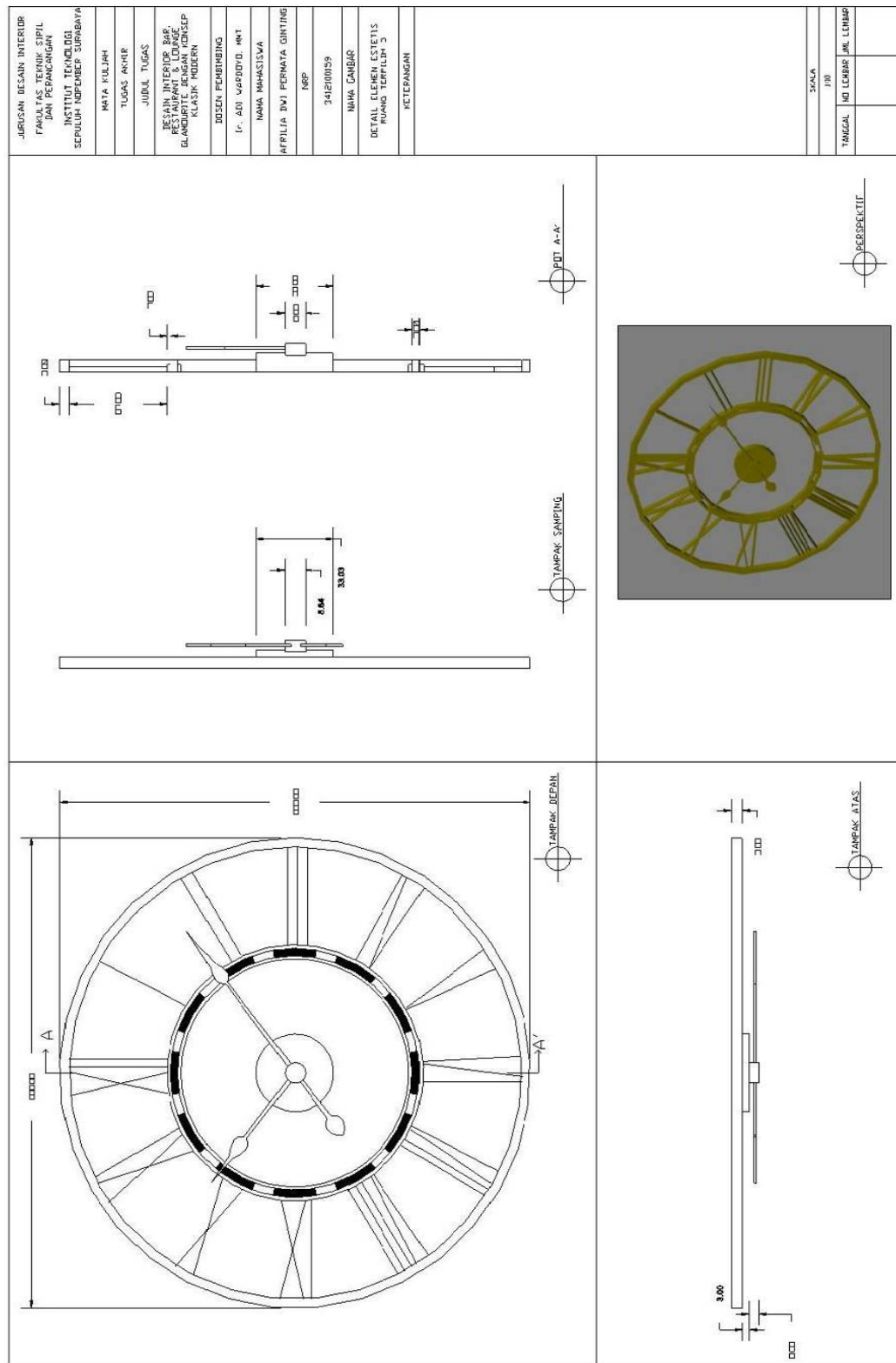
JURUSAN DESAIN INTERIOR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA	MATA KULIAH	TUGAS AKHIR	JUDUL TUGAS	DESAIN INTERIOR BAR RESTAURANT & LOUNGE GLAMOURITE DENGAN KONSEP KLASIK MODERN	DOSEN PEMBIMBING	Ir. ADI SAPUDIPTO, MPT	NAMA MAHASISWA	AFRILIA DWI PERMATA GINTING	NRP	3412100159	NAMA GAMBAR	DETAIL FURNITURE 1 RUANG TERPILIH 3	KETERANGAN
SKALA 1:10													
TANGGAL		NO LEMBAR		JML LEMBAR									

	 PERSPEKTIF
	

Detail Furniture 1 Area Terpilih 3 Bar Glamourite Ciputra World Surabaya

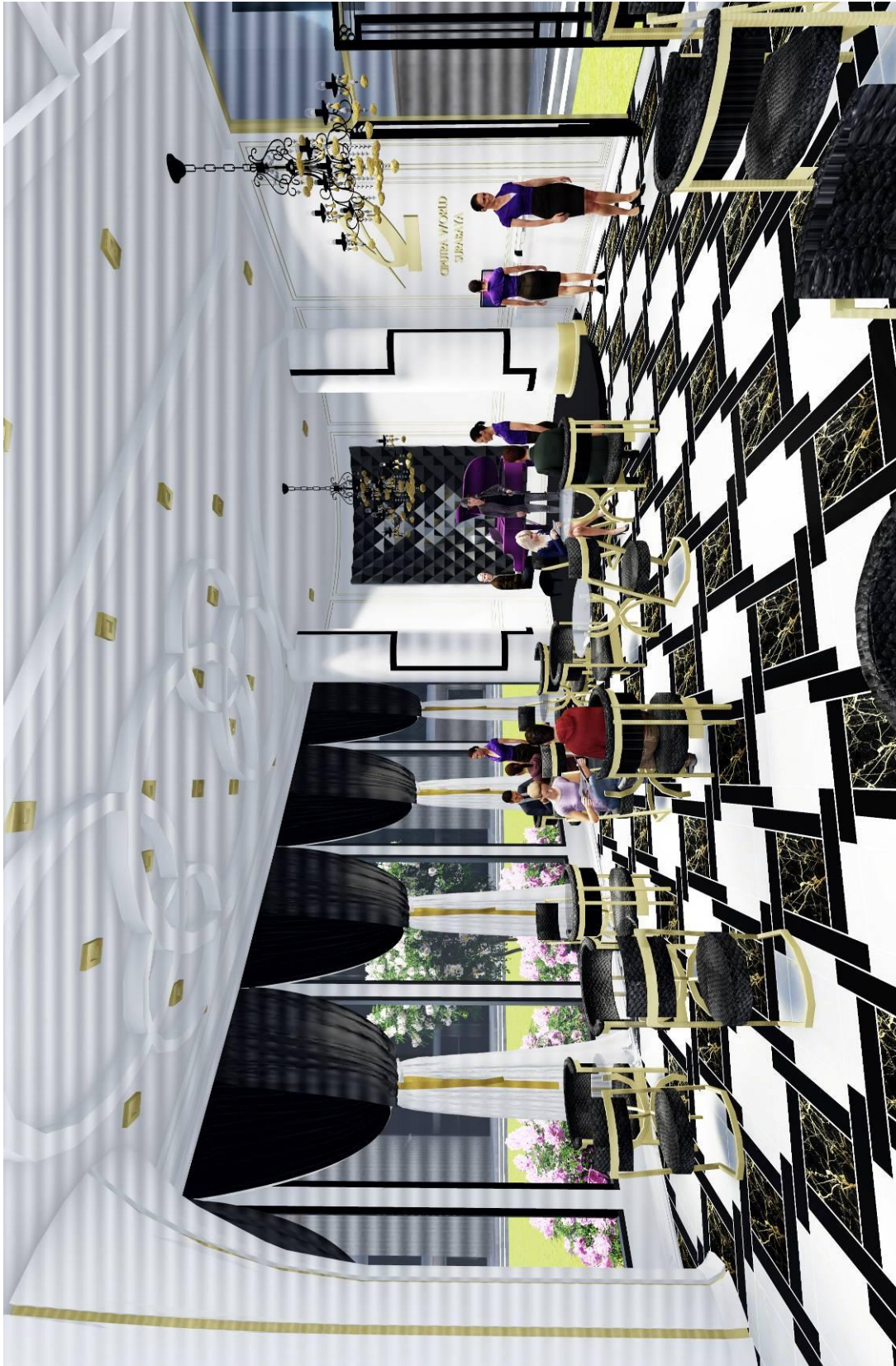




Detail Elemen Estetis Area Terpilih 3 Bar Glamourite Ciputra World Surabaya







Perspektif 3D (View 1) Ruang Terpilih 1 (Area Restoran)





Perspektif 3D (View 2) Ruang Terpilih 1 (Area Restoran)







Perspektif 3D (View 1) Ruang Terpilih 2 (Area Lounge)







Perspektif 3D (View 2) Ruang Terpilih 2 (Area Lounge)





Perspektif 3D (View 1) Ruang Terpilih 3 (Area Bar)







Perspektif 3D (View 2) Ruang Terpilih 3 (Area Bar)





KOLOKIUUM 1

LEMBAR ASISTENSI  
STUDIO TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA : AFRILIA DWI PERMATA GINTING

NRP : 3412100159

JUDUL TA

: DESAIN INTERIOR BAR, RESTORAN, & LOUNGE GLAMOURITE DENGAN KONSEP

PEMBIMBING 1

: IR. ADI WARDHAYO M. MT

PEMBIMBING 2

: FIRMAN HAWARI S.Sn M.Ds

No	Hari/ Tanggal	Uraian/ catatan Asistensi	Tanda tangan Pembimbing 1	Tanda Tangan Pembimbing 2
1.	15 Maret 2016	Menengkapi: - Konsep - Laporan TA Bab 1-3 - Siteplan - Potongan Memanjang & Melintang - Denah Eksisting - Perspektif (b)		
2.	23 Maret 2016	Menengkapi: - Laporan: Daftar Isi, Footer & Header, Studi Pustaka - Konsep - Gambar skala 1:200, & terpilih 1:100 - Elemen estetik dipelekas dan detail bahan, Ergonomi dan Warna - Gbr di r. terpilihkan untuk pengelasan material, elevasi - Sketsa r. terpilih bunyi karakter sesuai konsep Warna, ornamen, penyediaan bentuk, Percahayaan, sound system, elemen estetik		
3.	12 April 2016	Menengkapi: - Ukuran di furnitur & elemen estetik - bentuk di furnitur & elemen estetik - material di el. estetik & furnitur - Potongan - Perspektif munculkan dan jendela - Perspektif munculkan lampu - Sempurnakan sketsa & detail		
4.	13 April 2016	Menengkapi: - Sasaran - Tujuan: - Tema k → Corporate Image - Produksi		

Catatan :

1. Untuk Diiijinkan mengikuti Kolokium 1 Mahasiswa harus asistensi minimal 3 kali kepada pembimbing 1 dan 1 kali kepada pembimbing 2

Lembar Asistensi Kolokium 1



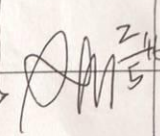
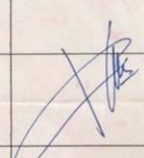
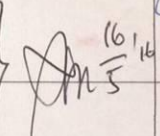
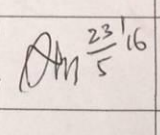




KOLOKSIUM 2

LEMBAR ASISTENSI  
STUDIO TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA : AFRILIA DWI PERMATA GINTING  
NRP : 3412100159  
JUDUL TA :  
PEMBIMBING 1 :  
PEMBIMBING 2 :

No	Hari/ Tanggal	Uraian/ catatan Asistensi	Tanda tangan Pembimbing 1	Tanda Tangan Pembimbing 2
1.	2 Mei 2016	1. Skala 1:25, dipotong saga. 2. Pengukuran warna Corporate. 3. Lengkapi rangka plafon, utilitas, penghawaan, kusen. 4. <del>Buat</del> Kolom praktis 5. Logo corporate. 6. Rancangan lantai 7. Check table diolah lagi. Notasi Gbr, Koa, tembok, kolom		
2.	12 Mei 2016	- Selesai Akibat Rumusan Masalah & Tujuan - Ejaan Metodologi Desain - Perbaiki Metodologi Desain. - Bab IV diperbaiki		
3	16 Mei 2016	- Penghawaan Ac semi cassette di Plafon - Render tungkukan bagian lain. - Rangka jendela aluminium. - Kolom praktis - Balok tungkukan di plafon		
4.	23 Mei 2016	- Detail Counter - Detail kolom kaca (lounge) - elemen estetik lounge, potongan? - detail lantai resto tyre warna? - jendela atas resto bs dibuka. - Gbr. 3D perspektif		

Catatan :

1. Untuk Diijinkan mengikuti Kolokium 2 Mahasiswa harus asistensi minimal 3 kali kepada pembimbing 1 dan 1 kali kepada pembimbing 2

Lembar Asistensi Kolokium 2

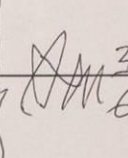
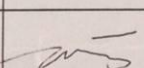
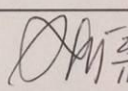




KOLOKIUUM 3

LEMBAR ASISTENSI  
STUDIO TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA : AFRILIA DWI PERMATA GINTING.  
NRP : 3412100159  
JUDUL TA :  
PEMBIMBING 1 :  
PEMBIMBING 2 :

No	Hari/ Tanggal	Uraian/ catatan Asistensi	Tanda tangan Pembimbing 1	Tanda Tangan Pembimbing 2
1.	2 Juni 16	- Maket : Ruang Terpiluh 3 - Furniture: Bar stool 1:1 - Animasi: 3 menit, some sound Kasih. - RAB RT3		
2.	8 Juni 16	- Ducting AC - Rumus AC di laporan - Keterangan pakai tank gas		
3.	13 Okt 16	- Studi pustaka lengkapi gambar - Studi perbandingan ditambah 1 lagi		
4	29 Nov 16	✓ Lengkapi Gbr, skala 1:25 ✓ Perhatikan Furniture (kotak) Skala & perbesaran dll		

Catatan :

1. Untuk Diijinkan mengikuti Kolokium 1 Mahasiswa harus asistensi minimal 3 kali kepada pembimbing 1 dan 1 kali kepada pembimbing 2

Lembar Asistensi Kolokium 3





## BIOGRAFI PENULIS



Penulis yang bernama lengkap Afrilia Dwi Permata Ginting ini biasa dipanggil Afril, lahir di Surabaya 13 April 1994. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara. Penulis pernah menempuh pendidikan formal di TK Santo Yusuf Surabaya pada tahun 1998-2000 dilanjutkan dengan SDK Santo Yoseph Surabaya pada tahun 2000-2003. Pada tahun 2003, penulis sekeluarga pindah ke Binjai dan bersekolah di SD Ahmad Yani Binjai tepatnya pada tahun 2003-2005, dan pindah lagi ke Medan dan bersekolah di SD Assisi Medan pada tahun 2005-2006. Penulis melanjutkan pendidikan formal di SMP Santo Thomas 1 Medan pada tahun 2006-2009 dan SMA Santo Thomas 1 International Class pada tahun 2009-2012. Pada tahun 2012, penulis berhasil diterima di

Jurusan Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya dengan NRP 3412100159. Penulis memiliki kegemaran membuat 3D interior dan furniture, bernyanyi, mendengarkan dan bermain musik, dan menonton film sehingga sering mendapatkan referensi mengenai desain interior dalam dan luar negeri. Ketertarikan penulis terhadap bangunan-bangunan klasik masa lampau dan bentuk-bentuk furniture modern membawa penulis mengangkat topik Desain Interior *Bar, Restaurant, dan Lounge* dengan Langgam Klasik Kontemporer.